Валерий Б. Шат

ИЧЖ

Фанфик

LIT RPG

2014

SHOUT
IT
SHARE

Annotation

Фанфик на "Играть, чтобы жить" Дмитрия Руса. Играя в любимую онлайн-игру – будь осторожен! Есть немалый шанс, что твое сознание навсегда останется в иной реальности. Не позавидуешь тем, кто сотни раз в день вынужден гореть в броне танковых симуляторов... Но можно ли назвать счастливчиком того, кто сознательно воспользовался феноменом срыва и добровольно погрузился в бескрайний мир меча и магии?

-
- ***
-
- ***
- ***
- ***
- "Интерлюдия
- ***
- ***
- Интерлюдия - эльфы.
-
- Интерлюдия.

Шат Валерий
Фанфик ИЧЖ

***

- Мне очень жаль, но мы действительно больше ничем не можем вам помочь - Старлей участливо смотрел на меня перебирая заявление о пропавшей без вести.

- Заявление мы ваше приняли, люди ее ищут, так что не волнуйтесь. Вернем вашу Олю в целости и сохранности.-

Меня он не убедил и не успокоил, но делать тут больше нечего. - Ладно, спасибо большое. Я, пожалуй, пойду.-

Чувство собственной слабости и полной растерянности. Что делать непонятно. Почему так произошло тоже непонятно.

Вообще ничего непонятно. Все вроде бы было хорошо. Ремонт в новой трёшке закончили, с кредитами расквитались. Взяли, наконец - то вторую машину. Не за горами повышение на должность главного инженера. Старичок, в конце концов, написал заявление на пенсию, и я как его зам был первым кандидатом. Даже скорее единственным.

И тут товарищ Судьба решил напомнить нам о себе. Танюша все еще никак не могла поверить, что наша Олечка пропала. И как заведенная набирала её номер мобильного телефона. Находиться дома вместе было тягостно. Молчание жены было оглушительней крика. Нет, она вопреки обыкновению меня ни в чем не упрекала, только от этого было не легче. Два дня мы просидели дома, ждали. Чего ждали, и сами не знали. Наверное, что доча придет, откроет дверь своим ключом и все будет хорошо. Но нет, дверь все не открывалась. Два дня, целых два дня мы потратили ни на что. На третий день туго сжимаемая пружина лопнула. Я начал носиться как клюнутый жареным петухом. Пробежал весь город. Все больнички все морги. Написал заявление о пропаже. Узнал наконец где вообще находится участковый. Несколько раз переписывал заявление, пока не сделал его "правильным". Но мне все больше казалось, что я трачу время попусту. Воображение рисовало картины одна страшней другой, с каждым разом становилось все трудней их отгонять. А вдруг и вправду случилось непоправимое? Родственники помогали, кто, чем мог. Теща была неотлучно рядом с женой и в последние дни буквально с ложечки кормила ее. Танюша словно зациклилась на телефоне, и уговорить ее поесть было очень тяжело. Тесть искал своих знакомых, говорил, что среди них есть влиятельные люди. Не верить ему не было оснований, но пока его знакомые либо не выходили на связь либо разводили руками. Мой отец делал примерно то же самое, только его знакомые были все больше флотские офицеры в отставке. Тогда как у тестя были

сухопутные. Результат у обоих дедушек был примерно одинаковый.

Определенные надежды я возлагал на своих бывших сослуживцев, многие из них переходили из вооруженных сил в силовые структуры. Многие поднялись достаточно высоко и были самое главное, действующими начальниками. Но я и сам сидеть дальше не мог. Хватит, насиделся.

Раз "полицонеры" не внушали доверия, то надо искать альтернативу. В своих собственных силах в качестве детектива я не сомневался. Силы эти были в зачаточном состоянии. Так что надо искать какого-нибудь Пуаро или Шерлока Холмса доморощенного. Обрадовавшись, что я придумал хоть что то, я кинулся домой.

Дома я застал Любимую спавшей в кресле укрытой пледом. Все- таки усталость взяла своё. Теща была на кухне, разогревала обед на плите.

-Узнал что-нибудь? - Тихонько спросила Елена Дмитриевна.

- Нет, но появилась хорошая идея, ну я так думаю. Хочу нанять частного детектива.- С этим я направился в свой кабинет. Перерыв кучу сайтов я нашел всего четыре подходящих номера. Да и четвертый не внушал особого доверия, его я записал, что называется, до кучи. Первые три были вроде серьезные конторы. Все три вели себя примерно одинаково. Сочувствовали, уточняли мое место работы, интересовались, где живу, есть ли машина и тому подобные вещи. На вопрос, зачем им эта информация ответ тоже был примерно одинаков, чтобы понять благополучная ли мы семья или нет. По мне так это им нужно было только для того чтобы понять, сколько с меня можно содрать денег. Все три просили 40 % предоплаты. "В веду тяжелых обстоятельств расследования". И это при том что о дочке ни одного уточняющего вопроса. С первым агентством я попрощался вполне вежливо. Со вторым тоже более или менее, ну а с третьим просто скинул вызов. Уже внутренне готовый послать по рельсам считать шпалы если услышу про наш семейный бюджет, набрал четвертый номер.

-Алло, агентство Вихрь?

- Да чем могу помочь?- раздался молодой мужской голос.

- Скажите вы занимаетесь поиском пропавших без вести?-

-Да конечно, скажите куда подъезжать?- Я несколько опешил от оперативности. - А сколько это будет стоить?- поинтересовался я. Не то чтобы это имело какое-то значение, просто чтобы хоть что-то спросить.

- Пятьдесят тысяч.- практически сразу последовал ответ. - Оплата по результату поиска. Положительного результата.-

- Хорошо. Записывайте адрес. И кстати когда Вас ждать? -

- Ну я думаю через сорок минут максимум. Диктуйте адрес да я поеду. - Вот так, и жнец, и кузнец и на дуде игрец. Все в одном походу. Однако агентство действительно оправдывало название. Через двадцать минут на пороге стоял молодой парень лет двадцати, с длинными волосами собранными сзади в хвост, с серьгой в ухе.

-Добрый день, проходите молодой человек. Как к вам обращаться? -

-Можно Виктор можно Вихрь, как Вам будет удобно. Ну, перейдем сразу к делу. Кто пропал, когда пропал, где видели в последний раз пропавшего, в чем был одет и так далее. Чем больше буду знать, тем быстрее найду.-

- Проходите в комнату, да вот сюда - указал я на комнату Ольги - пропала моя дочь Ольга, ей пятнадцать, последний раз мы ее видели пять дней назад, два дня назад я подал заявление о пропаже. Одета она была в джинсовый костюм и белые беговые кроссовки. Вот, возьмите ее фото. Оно недавнее. Оля пошла на дискотеку вместе с ее подругой Викой. Они под задержались и Оля от звонилась мне, что останется ночевать у подруги. Вы не подумайте, я Вике перезвонил, она подтвердила. Мы дружим с родителями Вики уже достаточно давно. Откуда я мог знать, что сейчас они в отъезде. -

- Так, а Вика подруга эта сейчас где?- Прервал меня Виктор, называть его Вихрем пускай и про себя я не стал. Есть имена, которые дали родители, так зачем еще, что - то выдумывать?

-Вика тоже пропала. Я же говорю, её родители были в отъезде, сейчас - то они уже здесь. Также ищут свою дочь.-

- А вы не пробовали обледенить усилия? -

-Видите - ли, Виктор, Викины родители обвиняют нас в том, что их дочь пропала, а точнее, что я не позвонил им в тот вечер. В общем, мы разругались, до драки не дошло, но вы понимаете..

-Ясно. Кстати давайте лучше на - ты, а то неудобно. Вы все-таки старше меня. Значит, Оля и Вика пропали сразу обе? Вы пробовали, потом звонить?

- Да, да конечно. Конечно Виктор, я перезвонил с утра, но трубку никто не брал. Собственно телефоны видимо выключены. Жена постоянно пытается дозвониться, пока безрезультатно.

- Скажите, Вы с дочерью, в каких отношениях? Не было ссор в последнее время? Можете, что - то припомнить подобное?

- Да нет вроде, ничего такого не было. Я бы заметил. Нет, ссор не было, в школе все хорошо, на родительских собраниях не ругали, оценки, в общем ожидаемы. Гуманитарные хорошо и отлично, точные науки похуже. На танцах тоже все хорошо, Оле

нравиться ими заниматься. Так что нет, ничего подобного не было.

-Ладно, с этим понятно. А вам кто-нибудь угрожал? Или может, присылали требования о выкупе? Может вы кому-нибудь дорогу перешли?- Зашёл с другого края Виктор.

- Нет. По работе у меня все гладко, у жены тем более.

-Хорошо. А дочери никто не угрожал? Она у Вас красавица, иногда это бывает поводом. Вы не удивляйтесь, иногда поводом бывает какая-нибудь мелочь.

- Что - ж , Вам, то - есть тебе виднее. Но скажу, не знаю, Оля в последние время ходила все больше задумчивая. Но никак не напуганная. Она если честно та еще трусиха.

- А не могла она быть влюблена? Скажем безответно.?

- Скажу честно, я не знаю, мне она о таком вряд ли стала бы рассказывать. Если бы и решилась сказать, то скорее моей жене.

-Ну вот с этого тогда и начнем. То что не говорят родителям могут сказать дневнику, или друзьям. Это её ноутбук?- спросил Виктор, показывая на Олино розовое недоразумение.

Оля в свое время настояло на покупке этой розовой, с бабочками на корпусе, хрени. Тогда я уступил ей, взяв обещание подтянуть физику и алгебру. Маленькое розовое чудо имело всего два, на мой взгляд, достоинства : было не слишком дорогое и имело поддержку новых облегченных три дэ шлемов. Других достоинств я не нашел.

Слабый аккумулятор, шумный вентилятор, видео карта слабенькая, в общем, бук был никакой. Но дочке понравился розовый цвет и бабочки. Странный аргумент при выборе техники, ну да кто их женщин поймет. Тем более, когда ей 14. Да это и было это год назад. Сейчас бук вообще ничего не тянул, так слабенькие игрульки для три дэ шлемов да соц. сети. Ни там, ни там особых требований к железу не было, главное чтобы связь была качественной да шлем нормальный. Картинку даже на самом мощном мониторе сравнивать с картинкой более или менее нормального шлема смысла не было. Шлем всегда был впереди. Ну и конечно есть еще вирт капсулы. Но стоят эти капсулы, зачаруешься, как пол автомобиля. Вот и стоит это розовое с бабочками чудо, потихоньку обрастая наклейками, какими то блёсточками в форме сердечек, пони, цветочков и бог знает еще чего.

-Давай те ка, пока ваша супруга спит, мы с вами посмотрим историю сообщений. Это может быть полезным.

- Но я не знаю пароль для её странички в соц. сети. Как мы зайдем?

- Это не проблема, главное ваше разрешение.

-Считайте что у Вас, то есть у тебя, оно есть.

-Угу. Сейчас посмотрим.- Сказал Виктор скорее себе под нос, чем мне. И приступил к процессу взлома. Надо сказать что, сам процесс не впечатлял. Так себе, вставил флэшку, запустил с нее какое-то приложение и принялся довольно шустро печатать команды. Через часа два, когда мне окончательно надоело пялиться на это шаманство, и я уже практически дремал на стульчике, Виктор обрадовано вскрикнул - Ура. Есть пароль.-

- Добрый день, а вы, наверное, детектив? - Спросила моя ненаглядная, поспав, она выглядела сейчас посвежевшей. - Могли бы и меня спросить, я Олин пароль знаю. Ой! Это не ее страничка.

-Её, можете быть уверены. Я сначала подобрал к той, что всегда в истории оставалась. У первой простой, а вот эта, вторая, у нее пароль сложный, длинный. Пришлось повозиться. Зато вот тут почти наверняка много всего интересного. Если хотите, можете сами сначала посмотреть. Так усердно прячут не просто так. Из истории подчищать, логии опять же. Пароль на 30 знаков, видимо есть на то причина. Но лучше вместе, мне проще будет понять, где ее искать, если я сам все увижу, а не услышу с ваших слов. Обещаю, все, что увижу, разглашать не буду.

-Хорошо молодой человек, только одно условие по первому требованию прошу вас отвернуться.- Моя половинка явно не хотела, чтобы посторонний человек видел то, что даже она не видела. Но и его доводы были, в общем логичны. Я лишь пожал плечами соглашаясь.

То, что мы нашли на страничке нашей Олечки, шокировало. Такого количества чернухи я никак не ожидал. Нашелся даже альбом, где Олечка позировала, скажем, так не совсем одетая. Ну, когда мы ее найдем, надо будет хорошенько побеседовать. Да и выписать волшебную пилюлю ремня. Очень помогает поправить поведение. Что мы ее найдем, я теперь не сомневался. Вопрос времени. Моя половинка задергала Виктора с постоянным требованием отвернуться до того, что он, в конце концов, плюнув, вообще вышел из комнаты, попросив разрешения покурить. Указав на лестничную площадку, мы продолжили "просмотр". Жена удаляла альбом за альбомом. Я с ней, в общем- то был солидарен, но беспокоился, а вдруг мы какую зацепку снесем ненароком. Танюша сидела, плотно стиснув зубы, и методично листала фото за фото. Это был тихий ужас, а не альбомы. Наконец пошли более нейтральные снимки. Виктор, терпеливо ждавший на лестничной площадке, спросил.- Мне уже можно войти теперь?

-Да конечно проходите. Мы сегодня многое узнали о своей дочери, спасибо Вам за это. Но вот куда она пропала все равно

неясно. Может вы, что ни будь, найдете?

-Постараюсь. Вы разрешите? - Обратился он к Тане. Та, молча, встала, и ушла на кухню, греметь посудой. Видимо решила отвлечься на приготовление стола для Виктора. Есть такой пунктик у моей дорогой. Пока не накормит гостя, не отпустит. Бесполезно, такая же, как и теща. А если учесть, что любимая теща там же на кухне окопалась, то Виктор попал. Последний кстати листал список групп и подписок Оли. Что-то помечал в блокноте, что-то наоборот вычеркивал. Довольно долго завис на закладке с форумом какой-то очередной новой игрульки. Наконец потянувшись, сказал - Ну одна зацепка есть. Не скажу что хорошая, но какая есть. Сейчас еще глянем переписку и тогда можем приступить.- К чему приступить, и что за зацепка он не уточнял. Залез в переписку и начал читать все подряд. Надо сказать доча переписывалась очень активно. Лучше бы так училась. Часа через три, Виктор таки отлип от монитора, потер раскрасневшиеся глаза и сказал - я знаю где Оля и Вика.

-Я про несчастную любовь не просто так спросил. - Мы все сидели на кухне за столом и внимательно слушали детектива не перебивая-Девочкам 15 лет, максимализм такие дела. А тут еще неприятность. Оля и Вика влюбились в одного и того же парня, полгода враждовали. А он гад такой не оценил и отверг, их обеих. Поревели, помирились и вот они снова лучшие подруги. Дружили против того парня, что отказал в любви. Распускали слухи о нем. Писали гадости про него за спиной, писали гадости в лицо. Атаковали его страничку в сети. А он их не замечал. Судя по всему, он в соцсетях редкий гость, или просто внес в черный список, но не в этом суть. Суть в том, что решили наши девочки уйти из жизни. Но не просто так, не банально. А уйти в "ПРОВАЛ". - Видя наши удивленные лица, Виктор немного смутился. - Ну, это такой термин, сленг, если хотите, бывает, называют оцифрованием. Суть явления толком не изучена. Ну, официально покрайней мере. Если не официально, то перенос сознания в виртуальную реальность. Чаще всего в игры с максимальной реалистичностью. Об этом сейчас вся пресса, ну ладно не вся, а только желтая кричит. Власти молчат. Вижу, не верите. Лучше сами прочтите, многое станет понятным. Да еще один аргумент за предположение об оцифровании. Они выяснили, что тот парень, ну который их отверг. Он увлекается играми, и сейчас активно играет в ммо рпг "Новые Земли". И решили таким образом убить двух зайцев и парню отомстить, и всему миру за его жестокость. Какая глупость. Но вы все еще не верите мне?

- Нет, что вы Владимир. Мы Вам верим. Продолжайте. - Начала частить Елена Дмитриевна .

-Ну, хорошо продолжу. Так вот. Девочки решили уйти в провал. Они прямым текстом это писали. Сейчас они находятся вот по этому адресу. - Он передал мне листочек с адресом. Почти наверняка они там. В провал в среднем уходят через 10 дней. Кто-то раньше кто-то позже. Есть те, кто не может уйти в провал ни при каких обстоятельствах.

- Это же считай что под боком.- Сказал я, прочитав адрес. Меня подмывало все бросить и бежать по указанному адресу.

- Борис Анатольевич не спешите. Вас так просто туда не пустят. Наверняка там частная охрана, даже если вы с боем прорветесь сквозь охрану, мало что хозяева этой конторы придумали для заметания следов. Да и сама контора наверняка замаскирована подо что ни будь. Подождите немного, сейчас я от звонюсь другу и товарищу, и все сделаем в лучшем виде.- Виктор начал набирать номер на мобильнике.

-Какому другу? Надо в полицию звонить, слышите!- Заголосила супруга.

-Именно это я и делаю. Просто так будет быстрее чем, если звонить в дежурку. Пока вы все объясните, пока дойдет до начальства, уйдет достаточно много времени. Поверте мне. - Неведомой абонент, наконец то взял трубку и Виктор принялся ходить взад вперед сосредоточившись на разговоре. Мы втроем замерли, вслушиваясь в разговор Виктора. - Алло Серег, я нашел еще одну провал контору. Ага, да точно. Да видать новые. Сколько? А фиг знает. На Мира 20, по-моему, там, что- то вроде солярия, ага. Ладно, я рядом, на Маркса. Вы как там скоро? Да тут понимаешь, какое дело, минимум двое уже пять дней варятся. Угу. Угу, да родственники ищут. Не болванок вряд - ли много будет. Ну давай я кареты вызову, делов - то. Ну, так как? Вы быстро или как обычно? Ага все таки начальство проникло? Да ты что. Ну ладно Серег тогда с тебе причитается. Не не не, как обычно не катит, будешь должен как земля колхозу. Ладно давай беги. Все жду.- Виктор явно был доволен.- Так, в общем, сидим, ждем часа два. Потом не спеша, пешочком топаем по адресу. Татьяна Константиновна, правильно? Татьяна Константиновна у вас случаем супчика или бульона куриного нет?

-Ой! Вы наверное проголодались, ой я сейчас. - Засуетилась моя ненаглядная.

- Это не для меня, это для Оли. Если я прав, то она кроме физ раствора уже пять дней ничего не ела. И еще одно, возьмите теплых вещей. Ночью и так уже довольно прохладно, а Оля наверняка ослабла. Хотя как начнутся маски шоу, там не до супчиков будет. Но я думаю все быстро закончиться. А медики как обычно будут вовремя, когда они уже нафиг никому не

нужны. А пока можно и по чаевничать. Да кстати вы бы позвонили родителям Вики, почти наверняка они обе там. Мне кажется, это будет правильно. Ну а пока ждем. Родители Вики, чета Макаровых, наши вызовы сбрасывало. Виктор предложил сам перезвонить позже. Мы согласились, чувство неловкости и вины, все равно висело на душе вопреки доводам разума. Я понимал, что Юра был прав. Не во всем и все же я поступил не лучшим образом по отношению к нему. Сейчас надеясь исправить свое упущение ждал, когда Виктор позвонит и решит за меня мою проблему. Как хорошо когда кто то, решит за тебя твою проблему. Для самостоятельного решения которой, надо признаться, что был не прав. Пусть в душе я знал, да действительно неправ, но вот признаться вслух очень тяжело. Особенно по прошествии времени, когда придумывается сотня лживых доводов успокаивающих совесть.

Чета Макаровых так и не ответила на вызов, а ехать к ним было поздно. Очередной успокаивающий довод для совести...

До места мы все же доехали на машине. Виктор не обманул, маски шоу были на самом деле эффектными, но недолгими. Маленький дворик П образной формы, в одну минуту был заполнен как людьми так машинами. Кто орал в мегафон, кто светил на вход солярия "Голден гус" мощным прожектором. Кто просто мельтешил взад вперед. Наверное, в этом был какой-то смысл. Но для нас наблюдающих со стороны это оставалось загадкой. Как муравьи, умом понимаешь, что все непросто так, но что делает тот или иной муравей порой непонятно. Хотя всё выглядело серьезно. Мы были в подъезде на втором этаже, на этом настоял Виктор. Наверное, если бы не он, мы бы паперлись к самому солярию. Всех бывших во дворе уже забрали до выяснения. А так мы все наблюдали с безопасного расстояния. Мы, это собственно я, моя супруга и Виктор. Если мы с женой перетаптывались от нетерпения, то Виктор был спокоен. Кажется, ему доставляло удовольствие наблюдать за процессом штурма. Тем временем мельтешение прекратилось, и отряд человек десять вломилось в помещение солярия. Крики что работает ОМОН, а потом настала тишина. Насколько она возможна, когда в небольшом дворике собирается под сотню людей. Минут пятнадцать ничего интересного не происходило. Вот, наконец, к входу пошли, не спеша и важно, полиционерские начальники. В полной сбруе, хотя в ней уже и смысла не было. Но на камеры не одеть они видимо не могли. Начальство зашло в помещение "золотого гуся" и снова, минут на 20, все замерло. Наконец стали выводить задержанных. Пару охранников в черной форме, пару молоденьких женщин, и еще троих не пойми кого. Вроде как

мужчин понять точнее издалека было тяжело. Защелкали вспышки фотоаппаратов, операторы, пытаясь заснять лица, налегали на оцепление. Оцепление начало налегать на операторов. В общем все занимались своей работой. Всего вывели человек 7 , не больше, хотя для солярия пускай и работающего до поздна многовато если подумать. Какой - то пузан в бронникe и фуражке аэродроме отвечал журналистом.

Тут Виктор отзвонившись своему другу Сергею сказал нам, что можно уже идти опознавать Олю. Это он конечно зря так ляпнул, Таня тихонько ойкнув начала падать. Не в обморок, просто ноги отказали. Подхватив ненаглядную мы на пару довели её до нашей машины стоявшей на углу.

-Заюшь, ты пока посиди тут, приди в себя. С Олей все в порядке, просто она сейчас в капсуле виртуального пространства, она спит. Нужен родственник, что бы сразу домой забрать. Посиди, я схожу заберу Олю. Все будет хорошо, слышишь. Зайка ты меня слышишь?- Таня слабо кивнула. Быстро, пока не дай бог не случилась истерика, я с Виктором кинулся к оцеплению. Зевак было не много, а вот акул пера все пребывало. И как узнали, хрен их знает. За оцепление нас не пропускали до тех пор, пока не подошел знакомый мне уже старлей участковый. Как оказалось, это и был тот самый Серега, которому звонил Виктор.

- Добрый вечер Борис Анатольевич, я бы мог догадаться, кто тот родственник, что нанял нашего Шерлока. - протянул руку старлей.

- Ну что Серег неужто прониклись моментом? Вон смотрю Палыч сам приехал.

- Да сейчас с "провал конторами" война началась, так что спасибо за наводку. Глядишь, в сыски перейду.

-Спасибо не булькает, да и на карточку не положишь. Потом как ни будь сочтемся. А зачем тебе в сыскари? Зря плата вроде не сильно больше или ты наверх куда метишь?

-Ну, я знаешь ли звезды люблю, а участковым мне только капитан светит, и то нескоро. А сейчас на волне борьбы с "кибертероризмом" можно приподняться. Палыч не понимает, что с конторами бороться, как сейчас не выйдет. Надо с техникой работать. Вадик может, к нам пойдешь? Ты бы сильно помог с провальщиками.

- Это ты звезды любишь, а я свободный художник. А с провальщиками я и так помогаю. Да и денег я поболеем имею.

- Сергей, Виктор, я хочу увидеть свою дочь.- Прервал я, - Это возможно прям сейчас?

-Да пойдем те. Вот сюда. - Сергей провел нас через оцепление. Ни у кого вопросов не возникало, но Сергей все же

сказал майору у входа, что мы родственники на опознание. На что майор только кивнул и отвернулся, пропуская нас. В самом солярии ничего напоминающего вирт капсулы не было. Салон как салон, кроме одного помещения замаскированного под хозяйственный склад. В небольшой, в общем то комнатке, за фальшь стенкой, было расположено пять капсул и сервер. Капсулы больше напоминали гробы, стойки с физ. раствором были явно не родные, а медицинские. Общие впечатление, что все это б\у и вот- вот развалиться.

-Антиквариат, видать их проще ломать.- высказал свое мнение Виктор. Почему антиквариат проще ломать, вроде понятно и в тоже время не очень. Да и зачем это нужно? Но меня больше занимало содержимое этих гробов. Уж очень нехорошие ассоциации они вызывали.

Подойдя поближе, я попробовал откинуть крышку ближайшей капсулы. - Разрешите?- Спросили сзади. Грузный мужик, явно за пятьдесят, отстранил меня от капсулы. - Без ключа не вскрыть.- Объяснил он. И показал на маленький навесной замок, народе тех что используют велосипедисты. - Хорошо на видном месте висели.- Побренчал связкой мелких ключей и начал вскрывать по очереди капсулы. Чувство тревоги было все сильней, никогда не слышал, чтобы капсулы закрывали снаружи. В первых трех лежали подростки, которых я не знал, в четвертой Моя Оленька, наше солнышко. Осторожно, боясь, что она сейчас исчезнет, я потормошил её за плечо. -Оленька доченька проснись это я Папа. Слышишь меня? Пошли домой. Нас Мама ждет. Как же ты меня напугала ! Оленька ну проснись, хватит уже спать. Оля ..

Как я попал в больничку, я помнил смутно. Наверное, нас довез Виктор, а может я сам доехал в карете скорой. Это неважно. Никого из подростков никуда не повезли. Сказали, что нельзя отсоединять иначе умрет. После этого у меня в глазах и потемнело. Вот теперь я валяюсь на койке, без сил, как физических, так и моральных. Противно ныло в груди. Тупая боль в висках мешала нормально мыслить. Постоянно лезли всякие глупости в голову. Не ожидал я от себя такой слабости. Но нервы все же не железные. Чего стоит работа, дом, деньги, если единственный ребенок при смерти. До сих пор перед глазами, бледное осунувшееся лицо Оли, освещенное люминесцентной лампой, единственной в той страшной комнате.

- Очнулись? Очень хорошо. Вот примите, это обязательно поможет.- Немолодая полная медсестра подала две таблетки и стаканчик с водой. Голос у нее был ласковой, как у бабушки встречающей любимого внука. Опять всякая фигня в голову лезет.

- Скажите как там Оля? Где она сейчас?

-Лежите, вам сейчас нельзя волноваться. У Вас и так чуть инсульт не случился. Врач говорит, что сейчас вам необходим покой. Врач придет и все вам объяснит. А пока отдыхайте.- Сил спорить не было, желания тоже. Это хорошо когда кто то придет и все объяснит. И все станет ясно. И все станет как прежде. Незаметно для себя я уснул. Может я так сильно устал, а может это подействовали таблетки.

Придя в себя я обнаружил что уже давно день. Сколько я провалялся, дали ответ часы, висевшие в палате. Они были исправные и показывали половину второго. Выйдя в коридор в больничной пижаме, я наткнулся на врача, который как раз шел ко мне. Ну и хорошо не надо его выискивать. Врач был маленьким полноватым живчиком. В огромных очках и умным проницательным взглядом из под них.- Уже встали? Экий вы товарищ прыткий, ну что ж тогда пройдем те, осмотрим вас. Я Голубков Николай Николаевич, ваш лечащий врач и по совместительству начальник кардиологического отделения.- Николай Николаевич, несмотря на внушительный животик и невнушительный рост развил довольно большую скорость перемещения, словно колобок покатился по коридору. Я еле за ним поспевал. - Вам товарищ сильно повезло, скорая была рядом, а так мало что могло произойти. -Значит все таки скорая. -А за сердечком дорогой товарищ надо следить. Оно у вас сильное, но все равно надо бы вам себя привести в порядок.

- Скажите доктор, а как там Оля? -прервал я его. Николай Николаевич смутился, снял очки, потер глаз, снова водрузил их на место.

-Борис Анатольевич присядьте.- Док отложил в сторону ручку и журнал, где он уже успел что то настрочить. -Понимаете, Борис Анатольевич, феномен провала или как еще называют срыва, изучен слабо. Слишком мало правдивых данных. И собственно лечить никто еще не может. Работа, конечно, видеться в этом направлении. А знаете, я скажу вам правду. Пока из состояния "цифровой комы" никто не выбирался. Если сейчас отключить Олю она конечно проснется. Но не спешите так делать, ее сознание останется там, в виртуальном мире. Тело будет жить, точнее существовать. Ни на что, не реагируя ни на что не отвечая. Мой друг Солодников Константин Семенович, известный, кстати, в научных кругах академик, имеет свою теорию. Быть может он сможет помочь Оле. Если хотите я дам вам телефон.

- Конечно, хочу. Спасибо конечно, не ожидал если честно. Еще раз спасибо. Но почему?

-Почему я вам хочу помочь? Это же вроде очевидно. Люди

не должны уходить в придуманные миры. Тем более в таком юном возрасте. Я про Олю знаю, мне рассказали.. Сейчас "провал" приобретает черты пандемии. Еще эти негодяи, что устраивают эти клубы. Вы знаете, что они делают с телами тех за кем никто не придет? А таких много. Очень много. Ладно вот вам номер Кости. И еще одно советую перевезти Олю в частную клинику, прям в капсуле. Уже есть такие, возможно еще есть шанс.

- Спасибо, спасибо Вам большое. Я не забуду. Спасибо Вам.

-Ну что вы, люди должны помогать друг другу. Ведь так?-

Из больнички меня выписали под вечер. Как оказалось, Олю и других ребятишек, уже перевезли в частный центр реабилитации. Спасибо Юре и Сергею с Виктором. Сергей лично заехал к Макаровым сообщить о нашедшейся дочери. Вику опознал Виктором о чем и рассказал своему другу. Тот заработал еще одну галочку.

Юра приехал позже нас и в отличие от меня сознаний не терял. Развел кипучую деятельность и детей перевезли уже под утро. Всех. Он не стал медлить и проявил благородство. Оплатив лечение за всех сразу. Остальные трое были общими приятелями наших дочерей по кружку танцев. Выйти на их родителей тоже не составило особого труда.

Оплата за содержание в месяц одного ребенка составляла больше полумиллиона, плюс транспортировка и новые вирт капсулы больше напоминавшие медицинский инкубатор еще по два миллиона. А еще процедурный уход и бог знает еще что. Для него не такие уж и большие деньги наверное, а для нас неподъемная сумма. Занимался он строительством, точнее руководил строительной фирмой. Где то что то строил, до этого я не особо интересовался чем конкретно он занят. А теперь меня интересовало только одно как вытащить Олю из комы. Но сначала надо проведать ее. Собственно около центра я его и встретил. Он на пару с Виктором дымили в курилке.

-Здравствуйте Борис Анатольевич- Первым подал руку для пожатия Виктор- Мы с Юрием Геннадьевичем вот тут..-он немного смутился , но быстро нашелся - Обсуждали наш вклад в поиск девочек.

- Мне казалось Виктор, это вы все сделали.

- Да, но если бы вы не наняли бы меня, и не дали бы доступ к буку я вряд ли бы нашел эту кантору.

-Юра, спасибо, что привезли Олю сюда. Таня мне по телефону сказала, что вы все сделали. Не беспокойся, услуги Виктора по поиску девочек я оплатил. - Виктор был довольный как кот, дорвавшийся до сметаны. Ему то, что он свою работу сделал, дочек и впрямь нашёл, деньги получил, у него сейчас все

хорошо.

-Юрий, Борис, за сим я вас оставляю приятно было работать с вами, надеюсь у вас получиться найти решение вашей проблемы. Ходят слухи, что некоторые все -таки возвращаются. Вот возьмите- он протянул нам по визитке-Тут мой личный телефон, если что то понадобиться, звоните, помогу чем смогу.

На этом он пожал нам руки, развернулся и был таков. Ну и ладно, пускай будет ему счастье. Мы проводили его взглядом, потом немного помолчали. Наконец Юра негромко проговорил.

-Борис, спасибо, что нашел Вику. Она для меня все. Да еще, прости, я в прошлый раз наговорил гадостей. Надеюсь, мир?- с эти он протянул руку и взглянул в глаза

-Да конечно, Мир.. -Мы пожали друг другу руки, и кажется, напряжение между нами исчезло. Друзьями мы не стали, но уже и не враги.

-Юр, у меня есть телефон одного академика. Возможно, он может нам помочь...

Девочки лежали в более современных вирт -капсулах, с прозрачной крышкой и с подсветкой дисплея жизнедеятельности. Спящие красавицы в хрустальных гробах. Если бы не медицинские приблуды можно было бы подумать, что они мирно спят. По словам врачей из центра реабилитации жизни их пациентов вне опасности. Но вероятность возвращения из цифровой комы стремился к нулю. Рядом с дочерьми мы пробыли до поздна. Слушали заверения врачей, успокаивали жен. Созвонились с академиком и договорились о встрече в половине девятого вечера. После просто сидели рядом и думали, что еще мы можем предпринять. Ближе к полудню приехали взволнованные родители остальных троих подростков. Юра принимал благодарности за спасения детей. Обманывать их мы не могли. И объясняли, что до спасения еще далеко. Рассказывали то немногое, что сами знали про провал, про то, как мы нашли провал контору, про детектива. Нам долго не верили, проверяли наши слова, переспрашивая врачей. Читая статьи в интернете. Когда же отрицать очевидное стало бессмысленно, начались истерики требования разбудить детей, отключить их от сети. Ни нейрохирург, ни мы с Юрой не смогли объяснить, что это будет фатально для сознания ребенка. Помогли наши жены. В довольно резком тоне они сказали " -Если хотите убить своих детей, делайте это. Но дайте нам уйти, смотреть на детоубийство мы не намерены." Это их и проняло. После этого начались мольбы сделать, что - либо для спасения детей. Обращались главным образом к Юре, реже ко мне. На наших жен, старались вообще даже не смотреть. Мы уверяли, обещали, успокаивали. Сами до

конца не веря, что это вообще возможно. Наконец часы показали без пяти минут восемь. Мы решили поехать пораньше к академику. Терпения ждать дальше в тягостном молчании больше не было.

Академик пригласил нас к себе в дом. Объяснив, что разговор будет превратный, и лишним людям незачем о нем знать. Жил академик в новом элитном районе "Зеленая долина", находившийся на отшибе и отгороженный высоченным забором. Проезд был либо по пропускам, либо по приглашению. Охранник, сверив наши фамилии со своим списком, и без лишних вопросов впустил нас на территорию района. Аккуратные трехэтажные домики, похожие один на другой, почти у каждого своя тарелка крытый гараж, бассейн во дворе. Аккуратные деревца, скамеечки веранды. Ни намека на дачи. Вот что предстало нашему взору, когда мы миновали пост охраны. Да неплохо зарабатывает академик, если имеет возможность здесь жить. Без труда найдя необходимый нам дом, вся нумерация была сквозная. Мы остановились у железных кованых ворот, освещаемыми двумя светильниками под старину.

- Входите открыто.- Донеслось из домафона, видимо, где то установлена камера наблюдения, но я ее не заметил. Встречал нас академик радушно, словно старых друзей. Провел нас в гостиную, где за маленьким столиком было накрыто на троих.

- Чай кофе? Может коньячку? - Академик был само гостеприимство. Был он не высок, жилист. С глубокими морщинами на лице, и невероятно седыми кустистыми бровями. Макушка его блестела лысиной, а по бокам волосы образовывали, что - то вроде рогов. Вообще академик был больше похож на лешего из детских сказок. При всем этом он был невероятно энергичен и бодр для своего почтенного возраста. Чувствовалась в нем какая то внутренняя сила.

-Константин Семенович, поймите нас правильно, но кусок в горло не лезет. Николай Николаевич сказал, что вы можете нам помочь. Кстати разрешите представиться, я Борис Анатольевич Черненко, отец Оли. Это- я указал на молчавшего по большей части Юру- Макаров Юрий Геннадьевич, отец Вики. Если можно расскажите про вашу теорию.

- Очень приятно молодые люди. Николай Николаевич мне звонил, и рассказал о вашей трагедии. Я очень вам сочувствую. Такие молодые ребята и уже хотят уйти из жизни. Поздно мы спохватились. Надо было раньше бить тревогу. Запрещать эти чертовы капсулы. Ведь их никто толком не проверял. Всем застлали глаза деньги. Что такое месяц тестирования, да ничто. Скажите- вдруг изменил он тон- а девочки еще подсоединены к

сети?

- Да конечно, они сейчас в центре реабилитации. Разве мы могли их собственноручно убить - удивился я - нам сказали, если отключим то сознание уже никак не вернуть, это так?

-Вам верно сказали, это очень хорошо. Сколько народу уже подключали, дурачье.- он всплеснул руками - Но давайте вернемся к проблеме. Основное препятствие для возвращения из комы в том, что пациенты сами не хотят покидать цифровой мир. Крыса с электродами в голове не в силах перестать нажимать клавишу удовольствия. Чтобы вернуть сознание, необходим комплексный подход. - Академик словно выступал перед аудиторией, и нас не замечал. А мы сидели и внимательно слушали. Боясь пропустить хоть слово - Электра воздействие на кору головного мозга в случае цифровой комы не приносит желаемого результата, физии химическая стимуляция тоже. Методы эффективные в обычном случае так сказать, не оправдывают возложенных надежд. Считаю необходимым применять психологическое воздействие. Мощное, насильственное в сочетании с обычными методами. Также необходимо менять псевдо физические свойства виртуальной модели мира. По моему мнению достаточно локального изменения в небольшой закрытой области для того чтобы заставить сознание отторгать виртуальную модель. Чем дольше пострадавший находится в цифровой коме, тем сильнее должно быть воздействие. Согласно исследованиям отдела информационных технологий через тысячу часов, плюс минус двести, взаимодействие с виртуальной моделью мира становиться исключительно быстрым. Недостижимое при использовании технических средств. Что позволяет предположить о том, что тысяча часов это тот рубеж после которого происходит необратимый процесс изменения сознания переход в новую форму существования. Данное предположение основывается на том, что создание искусственного интеллекта, при данном техническом развитии, невозможно. Соответственно невозможна подмена личностей программным двойником. Те работы которые ведутся в направлении создании ИИ дальше поведенческих алгоритмов не ушли. Они конечно усложняются от года к году, но свободу воли и созидательность никто еще так и не создал. Возвращаясь к механизму возвращения сознания и выводу пострадавшего из цифровой комы. Воздействие должно быть именно насильственным, шокирующим. Причиняющим страдание и дискомфорт, как следствие желание избежать или уменьшить раздражающий фактор. Например взятие в плен врагом и подготовка к принесению в жертву. Как один из возможных

сценариев. Или преследование серийного убийцы или маньяка. Словом воздействие должно пугать, но давать возможность сбежать от него в реальный мир. Лучше пострадавшего незаметно подталкивать к мысли о возвращении, пусть временно, в реальный мир. Как способ уйти от раздражающего фактора. Также необходимо отсекать возможные пути отступления внутри виртуальной модели мира. - Академик тут посмотрел на нас, вспомнив важную деталь - Скажите, а внутри какой виртуально модели заключены сознания девочек? По условия модели возможно физическое воздействия причиняющим боль?

- Да Оля и Вика они в онлайновой ролевой игре "Новые Земли". Там постоянно причиняется боль. Но почему то никто и не думает возвращаться.- Сказал я - по-моему, ваша тория не очень - то продумана.

-О нет что вы. Это совершенно другое. Я не сильный знаток современных игр, зато я гораздо более осведомлен в психологии. Пускай это и не основная моя специальность, а смежная. Разработчики виртуальной модели мира вряд ли будут создавать невыносимые условия, это оттолкнуло бы потенциальных клиентов. При противодействии болевые ощущения притупляются. Да и присутствует элемент соревнования. Задача не в том чтобы просто победить. Задача разгромить, ошеломить, возможно, даже унизить. В теории необходимо превосходить много кратно спасаемого. Превосходить настолько сильно, чтобы "спасаемый" испытывал чувства страха и беспомощности. И имел лишь одно желание бежать прочь. И не имел возможности сделать это в игре. Но нельзя загонять совсем в угол. Выход необходимо даже указать. И гнать туда насильно. Да это жестоко, но когда на весу жизнь все методы хороши. А в жизнь в цифровой модели мира я простите, не верю. То, что некоторые позиционируют, как бессмертие я считаю гибелью и деградацией. Виртуальные модели мира в том виде, в каком они существуют сейчас, разлагают социум. Скажите, вы о проекте рай 500 слышали? - О таком проекте мы с Юрием не слышали, о чем честно признались. - Рай 500 проект целью, которой было выяснить, что будет, если создать именно райские условия в небольшой закрытой области. Подопытные белые мыши были помещены в кубическую клетку. Внутри клетки создались полностью благоприятные условия для жизни и размножения. Предполагалось наблюдать за поведением мышей в течении 500 дней. Эксперимент остановили досрочно. Поведенческие модели обычной жизни в райских условиях неприменимы. Самые сильные самцы в конце истребили потомство и самок. В живых осталось порядка десяти особей. Виртуальные модели как раз те самые кубические клетки с

идеальными условиями для развития. Но боюсь, эксперимент опять закончиться с примерно тем же результатом.

-Скажите Константин Семенович, а почему вы это говорите нам? В смысле простым смертным, в общем то. Почему не в академии на собрании ученых мужей, или не письмом в правительство? Ведь мы просто хотим вернуть наших детей, а вы судя по всему хотите вообще вернуть всех оцифрованных. Как мы можем помочь вам? - Академик усмехнулся- Молодые люди вы хотите спросить почему я вам помогаю. Я отвечу честно. Мне необходимо проверить свою теорию на практике и желательно в частном порядке. Как вы выразились, ученые мужи уже собирались и даже пришли к единому мнению практически единогласно, что само по себе бывает не часто. Да и письмо мы отправляли в правительство. Вы не поверите, но правительство всерьез к нему отнеслось, выделило средства на поиск решения вопроса возвращения из цифровой комы. Но после, начались досадные неприятности. Поначалу мы решили, что это просто случайности. Ну возгорание в подсобке, ну перебои с электричеством. Мелочи, в общем. Постепенно случайности переросли в систему. Постоянные ревизии надзорных органов. Досадное отвлечение от решения поставленной задачи. Потом уничтожение данных в результате кибератаки серверной. Это у нас. Целый месяц работ был уничтожен. Хорошо хоть наш ИТ отдел смог восстановить часть данных. После чего мы отключились от интернета. Думали это отличная мера по сохранению данных. Но на всякий случай стали делать двойное резервирование данных. И что вы думаете? Грабеж со стрельбой ночью. Да еще и с поджогом. Тогда и была первая смерть. Молодой охранник погиб в перестрелке с негодяями. Жаль парня, такой вежливый и доброжелательный. Эхх. -тут академик ненадолго прервался, видимо вспоминая то происшествие, но вскоре продолжил -Большей частью украли всякую мелочь. Намного серьезней были последствия поджога. Автоматическая система пожаротушения не сработала. Пришлось съехать. Информация, а я почти уверен, что главной целью была она, не пострадала. Замначлаб накануне сделал копию. Но окончательно нас добила смерть как раз его смерть. Какой -то пьяный придурок сбил его на автобусной остановке. Его и еще троих случайных несчастных. Тогда мы уже в совпадения не верили. Многие испугались. Многие, но не все.

- И вы один из тех кто не испугался?- Предположил Юра.

-Да молодой человек, я один из тех, кто не сдался. Сейчас я в отпуске, если можно так сказать. И вот он шанс в лице вас. Я помогу вам, вы поможете мне. Вы ничем не рискуете попробовав.

-Но вы же толком так и не сказали, как именно мы можем вам помочь. В чем - же наша помощь заключаться будет?- Поинтересовался я. Юра согласно кивнул.

- Ну предварительный сценарий придуманный моим помощником Вадимом, таков. Вам будет необходимо силой тащить ваших дочерей на алтарь для жертвоприношения. Максимально реалистично, предварительно победив их в бою. Сам алтарь будет предварительно изменён программно, находясь на нем дочери, смогут выйти из игры. Если интересуют технические данные их даст Вадим, надеюсь, вы с ним скоро познакомитесь. Он очень талантливый молодой человек. Наш специалист по виртуальным моделям, и к тому же заядлый игрок. Мы будем отслеживать ваши перемещения, и в момент проведения ритуала начнем стимуляцию головного мозга. По моим расчетам в совокупности, это должно помочь сознанию вернуться. Главное что бы все было согласованно.

- Константин Семенович, есть одна проблема, а как мы их найдем? Наверное, это не по вашему профилю вопрос, но мы знаем только название игры, не более. - Задал я интересующий нас обоих вопрос. Мы были рады, что решение вот оно рядом, но как его реализовать пока неясно. Смутная надежда что и это решается просто и легко специалистом, коими мы в данном вопросе точно не были.

- Да это не мой профиль. Но ответ я знаю. Вадим уже находил тех, кого искали родственники. Надеюсь, найдет и в этот раз. Предвидя ваш следующий вопрос, на это уйдет некоторое время, вероятней всего дней десять. - Словно камень с души, даже просто возможность пообщаться с дочерью уже стоила приезда сюда.

- Ну так что? По коньячку? - Видя наше улучшившееся настроение поинтересовался академик. В этот раз мы не отказались. Коньяк и в правду был чудо как хорош. Проговорив под коньячок до полуночи о деталях спасательной операции, мы уверились, что все у нас получиться. Требовательный телефонный звонок немного сбил наш радужный настрой. В процессе обсуждения мы совершенно забыли про жен. Теперь они придумывали себе, бог его знает что. Первой не выдержала и позвонила супруга Юры. Тане я успел позвонить первой. Помогло мне это, правда, не сильно. Выслушав, какой я такой сякой эдакий, что держим в неведении и вообще где мы. Пришлось долго и упорно успокаивать и оправдываться. Уж не знаю как, но не укрылось от жен и то, что мы употребляли коньяк. Правда в глазах женщин доза выпитого увеличивалась с трех рюмок до трех ведер. Но в итоге смягчились, узнав что найден способ

вернуть дочерей. Мы синхронно ходили взад вперед с трубками и оправдывались. Академик сидел и делал вид, что не слышит наши разговоры. После он предложил вызвать нам такси. Мы вежливо отказались, а он и не настаивал.

Весь следующий день ушел на планирование спасения. Мы познакомились с помощником академика Вадимом. Парнем лет двадцати. Он оказался не только толковым специалистом нейротехнологии, но и заядлым геймером. Успокоив, что найти девочек можно чисто техническим способом, связавшись с администрацией игры. Был также и запасной вариант. Друзья "Пираты", которые теоретически могли бы взяться за взлом базы данных учетных данных "новых земель". Причем бесплатно. С пиратами нам так и так надо было связываться. Договариваться о проникновении в базу данных мира, для изменения некоторых характеристик алтарей. Тех самых, которые будут точками выхода. Останавливаться только на одной точке неразумно. Вадим считал, что пираты наверняка возьмутся за столь интересную задачу. Ну и заодно могут выяснить информацию о персонажах девочек, как зовут, какой класс раса и тому подобное. Помимо всего, необходимо было договориться с родителями детей и центром реабилитации о перевозе вирт капсул в дом академика, опять же без отключения. Как оказалось Вадим и Академик давно подготовили подвал дома подо что то подобное. Но не рассчитывали, что капсул будет пять да еще таких объемных. С центром вышло все просто и без помех. На предупреждение что, заплаченные авансом деньги центр не вернет. Мы ответили, что нам все равно. После чего подписали дополнительное соглашение о перевозке пяти капсул без отключения. Родители не возражали, но потребовали доступ к детям постоянный. Разумно и ожидаемо. Константин Семенович лично со всеми переговорил и пригласил к себе в гости. Изумительно добрый человек. Все согласились на предложение и уехали вместе с Академиком встречать капсулы у него дома. Перевозка оплачивалась отдельно и довольно дорого. С другой стороны без помощи центра я не представлял, как оперативно и аккуратно самостоятельно их перевезти. Вёз капсулы здоровенный грузовик оборудованный тарелкой связи. Внутри представлял настоящее торжество высоких технологий. Все белоснежное стерильное, отличное освещение. Мощная вычислительная техника. Оператор, в белоснежном халате и шапочке, отслеживающий состояние спутниковой связи. Чувствовался серьезный подход. Немного понервничали на въезде в "Зеленую Долину". Оказалось, что одна цифра в номере грузовика не совпадает с указанным в списке у охраны. Но после

недолгих разъяснений и уточняющих звонков, охрана дала добро. Перенос и монтаж капсул занял немного времени. Таскали сотрудники центра, попытавшись помочь мы, получили совет не мешать, если хотим чтобы все получилась "как надо". Поэтому все мы стояли в сторонке и наблюдали. Процесс переключения контролировал Вадим. Мы же волновались и ждали окончания переезда наших детей. Наконец последняя вирт капсула встала рядом с другими, кабеля были заведены на стоявший тут же сервер. Вадим оценил качество работников центра на отлично. Мы подписали накладную, работники, попрощавшись с нами укатили. Академик увёл остальных родителей пить чай в гостиную. Ему еще предстояло провести лекцию о его теории и получить разрешение на ее проведение. Наконец, остались мы втроем. Я, Юра и Вадим.

- Ну вот вроде все готово. Сюда больше капсул не влезет. Есть место на верху, по идее автомат должен держать нагрузку, но если что есть бесперебойники и генератор.- Осмотрев результат, сказал Вадим.

- Нет, мы пожалуй капсулы дома будем ставить.- Юра был не сильно в восторге от идеи отлучаться от дочери, но супруги как сговорились и не хотели надолго отпускать нас к академику. Говорили, что опять будем напиваться коньяком, пока они нервничают в неведении. Много чего еще говорили. Ну да ладно любимым многое прощаем.

- Ну как хотите, но я бы советовал на заключительной стадии все же перебраться сюда. Будет жалко, если в решающий момент вас выкинет из игры по таймеру.

- Какому еще таймеру?- Спросил я. Припоминая что слышал о ограничении, но толком о нем не знал.

-Таймер пребывания в виртуальном мире. Сейчас максимально разрешенное время шесть часов. Считается что за такое время оцифрование не возможно. В общем смотрите сами, я все равно буду ставить чипованные на верху.

- Э чипованные. А это что такое? - тут уже Юра удивился.

- На каждое действие надеться противодействие. На таймер ставиться чип отключающий его. Соответственно в вирте можно находиться неограниченно долго. - Видя наш недоуменный взгляд, пояснил - Нам для дела может пригодиться. Не думайте, Семеныч в провал не собирается, да и я тоже пока. Неизвестно насколько заключительный этап может затянуться. В малых дозах и яд может быть полезен.

- А по-другому никак?- Очень уж не хочется лезть в "гроб"- Может есть, какой другой способ?

-Хотел бы знать его. Но мы имеем то, что имеем. Мне тоже

не улыбается лезть в этот фараонов саркофаг. Борь, надо. Академик говорит, что если хотим вернуть детей, то надо рискнуть.

- Ладно, ладно. Полезем только, давай еще раз пробежимся по плану. Заходим в игру, прокачиваемся, ищем детей, силой тащим на алтарь, даём команду Академику и Виктору, удерживаем до конца операции. Так?

- Да. Еще молимся, чтобы техника не подвела, и Академик был прав в своей теории. А так, в общем, все просто.

-Ну, с богом. Поехали.

- Ну, поехали.

С тяжелым сердцем я начал устраиваться в металлопластиковом "гробу". Было немного жутко. Несмотря на старание инженеров подобрать анатомически удобное ложе. Расслабиться и найти действительно удобное положение никак не удавалось. Наши "гробы" были новыми, только из салона. Разместились мы Юры дома исключительно по соображениям координации действий.

Вирт капсулы были с какими - то там наворотами, улучшенными системами безопасности не допускающие оцифрования, передающие ощущения тепла холода, тактильных прикосновений, запахов и еще бог его знает чего. Помогая с одной стороны получать удовольствия от игры, с другой стороны предотвращая домысливание мозгом всех тех мелочей, которые не в силах предусмотреть ни одному программисту. Называлось сие творение инженерного гения "Мир Чудес". Вышли они всего неделю назад, но все специалисты в один голос заверяли что, капсулы с технологией "мира чудес" самые совершенные и самые безопасные. Хотя буржуев я и не люблю, технику делать они умеют. Тем более немцы. Может и стиреатип, но я привык доверять качеству техники дойчей. Вадим объяснил, что нам нужны именно такие, качественные надежные, с собственными бесперебойниками. Тяжело повздыхав, я наконец устроился. Все равно не очень удобно, но для возвращения дочери на такие мелочи даже стыдно как то обращать внимание. Закрыв глаза, я приготовился к "погружению" в виртуальный мир "Новых земель". Думал будет хоть что то, падение полет, цветные огоньки, но нет. Просто открыв глаза, обнаружил меню игры, приветствующие меня и предлагающие войти и создать персонажа. Выглядело это как светящаяся картина, обрамленная золотой с повестушками рамой, в полной, абсолютной пустоте. Неподвижно висящей в нигде, и я парящий перед ней. Медленно покачиваясь, верх вниз. Себя я ощущал странно, на вроде маленького серого шарика. Без рук, без ног. Наверное с глазами, хотя и неуверен. Посмотреть со

стороны не было возможности. Тут я озадачился. А как собственно я должен взаимодействовать с интерфейсом игры? Вадим не сказал, Юра тоже. Рядом никого. Попробовал двинуться хоть куда ни будь. Куда ни будь, получилось вперед к картине. Не долетев, а именно так я ощущал свой способ перемещения, до картины примерно сантиметров 30 уперся в упругую невидимую преграду. Попробовал облететь картину слева, но картина стала поворачиваться вместе со мной. Не давая заглянуть на тыльную сторону. Попробовал облететь справа, тот же результат. Сверху снизу то же самое. Картина всегда обращена ко мне. Тогда я решил отвернуться. Ничего интересного. Пустота, черная бездонная. Неинтересно в общем. И тут картина меня удивила. Не дожидаясь пока я обернусь, она сама облетела меня по плавной дуге. Вот так номер. Ладно с полетом я наигрался, попробую все же нажать на "плиту" вход. Только вот нечем мне нажимать. Мысленно почесав тыковку, за неимением чесалок, решил что, наверное, интерфейс голосовой. Хоть как то же он управляется.

-Даю команду. Войти и приступить к созданию персонажа !- Скомандовал картине. Ура получилось. Да и наличие способности говорить тоже порадовало. На секунду представил себе, что вот остался я эдаким колобком в пустоте на пару с картиной, причем на века вечные. Бррр, ну и кошмар. Между тем меня втянуло в "картину". Проход напоминал туннель с зеркальными гранями, освященный множеством маленьких светлячков. Излучавших синий мягкий свет. Короткий полет с постоянно возрастающей скоростью. И вот передо мной открылась пещера. Сверху лился дневной свет освещая островок зелени посреди царства камня. Несколько десятков статуй, разделенных на восемь больших частей, застыли в вечной борьбе, все против всех. Были еще за краем освещенного светом круга, малые группки, скромненькие так сказать. Второго плана. Эти были изображены уже не так воинственно. На самом отшибе, уже почти тонувшие в темноте, были самые мирные или нелюбимые или неудачные хрен его знает. Но меня интересовали основные группы, обозначавшие расы доступные для выбора и рекомендованные для начинающих игроков. Также они должны олицетворять особенности расы их предпочтения и классы. Насчет этой пещеры, я получил уже как раз подробный инструктаж от Вадима. Здесь необходимо выбрать себе приглянувшуюся расу. Оля почти наверняка выбрала Эльфов, ну куда ж без них, ушастенких. Эльфы вообще пользовались особой популярностью, по разным причинам. Кому нравилась сама раса, кому их классы. А вот другие расы такой любовью были обделены. Нет, конечно, играли и за других представителей мира "новые земли" . Но те же Серафимы, были очень тяжелой к

освоению расой, и от того не очень любимой и как следствие малочисленной. А их извечные враги, демоны всех мастей, напротив, были вторыми по численности. Осваивать их вроде как на порядок проще, да и слоган "Это хорошо быть плохим" все еще звучал для многих как руководство к действию. Гномы и люди были примерно посередине, ненамного опережая троллей, но отставая от орков. Самыми явными аутсайдерами были представители неумерших. Более менее, многочисленны были их темные рыцари. Да они получали определенные плюсы от своей расы. Но в целом и общем вся нежить считала, что она была проклята. Причем самым натуральным образом. Не богами нет, разработчиками. Нежить не могла заниматься сексом. Все могли, феечки, русалки, урсы - (люди медведи), гоблины, огры, великаны и титаны (теоретически), а вот нежить не могла. Разработчики не приняли петицию от возмущенной нежити, грозившей разом всей фракцией уйти из игры. Напомнили, что надо читать соглашения до их принятия, а кто не согласен, что ж кнопка удаления персонажа она ведь функционирует всегда. Честно говоря, я был полностью солидарен с администрацией. Половой акт с зомби это ж тихий ужас. Можно ведь и умом тронуться невзначай. Просто представить, не то чтобы увидеть. А для всевозможных извращенцев есть отдельные игрушки, вот туда им и дорога. Ну да половые трудности скелетов и зомби меня вообще не трогали. Как говорится "проблемы индейцев не интересны шерифу". Мне предстояло выбрать заведомо вражескую фракцию эльфов, но не из числа смертельных врагов. А просто ненавистных. По нескольким ключевым причинам. Мне и Юре вполне вероятно придется силой тащить дочерей до указанной точки. Для этого необходимо чтобы фракции по умолчанию могли нападать друг на друга везде и всюду. Смертельным же врагом быть нежелательно. Можно ненароком и убить. Урон по смертельным врагам увеличен значительно. Исходя из предположения что Оля и Вика скорей всего эльфийки, то из всех врагов эльфов на выбор были : демоны, нежить и орки. Тролли для ушастых были как раз смертельными врагами. Впрочем, ненависть была для всех рас обоюдной. Поэтому под мостовые жители отпадали. Нежить была тоже не лучшим выбором для нашей задачи. Как объяснял Вадим, наш эксперт по игре, с восприятием и ловкостью у нежити большие проблемы в начале развития. После определенного уровня за счет чего- то там выравнивалось. Но тратить драгоценное время на прокачивание до достаточно высоких уровней зная что чем дольше дочь в игре тем меньше шанс вытащить ее обратно, просто недопустимо. Следующие в списке были демоны, разнокалиберные черти, суккубы инкубы,

чемпионы хаоса, рогатые и бог знает кто еще. Прекрасно наносящие урон, но хлипковато сложенные. После обсуждения с Вадимом мы пришли к выводу, что и обитатели ада или как их именовали в игре, представители фракции инферно, тоже слабо подходят для похищения наоборот. Оставались зеленомордые, или зеленопо..е если помягче сказать как негласно их величали все, включая самих Орков. Почему и от чего так, загадка, которых в просторах сетей и виртуальных миров пруд пруди. Особенностью данной расы был постоянно увеличивающиеся рост. В зависимости от набранных уровней и игровых достижений. Физическая сила уступала тролльским запредельным значениям как и выносливость, но компенсировалась значительно лучшей ловкостью. С каждым уровнем каждый аватар становился чуть сильнее или ловчее или мудрее. В зависимости от расы довались разные характеристики. Оркам довались поочередно сила выносливость и ловкость. Как не рвались мы быстрее бежать и искать дочерей. Но Вадим прочел нам лекцию на тему развития персонажей. Характеристики они для рпг игр всегда очень важны. А в нашем случае важны вдвойне. Если девочки в игре уже больше десяти дней то их уровень, по прикидкам Вадима, может достигать тридцатого, и чтобы мы могли выполнить задуманное, то нам необходим примерно такой же уровень. Иначе игра при нападении, будет обсчитывать пенальти, или по другому штраф, при применении атак или умений. А вот по нам от высокоуровневого персонажа будет проходить все и всегда и удвоенном, а то и утроенном размере. Допустимая разница 10 уровней. Сроку до критичной точки по расчетам Академика было чуть больше месяца. За это время мы с Юрой должны подрасти, в идеале обогнать, до 30 + уровня от уровня дочек. Но важней всего развить силу и выносливость, не суть важно как, но развить. Чтобы суммарно сила была равна 700 единицам. Выносливость тоже не стоит забывать, ее нам надо по 500. По примеркам при таких значениях мы вполне способны будем выдержать весь урон от дочек спокойно. Вероятней всего Оля и Вика выберут каких ни будь "дэмагеров" хотя была вероятность, что будет выбран класс поддержки, но тогда нам будет еще проще. Мы исходили из наиболее вероятного сценария. Ушастые не самые великие силовики. Отличные стрелки это да, маги тоже хорошие, разведчики всех мастей тоже про них. Но никто, кроме самых упорных, не пытался сделать из них именно силовика, а тем паче танка. Точнее танки у ушастых тоже есть, но очень своеобразные. Силы у них кот наплакал, а вот ловкости им не занимать. Сила для эльфов не самый важный параметр. Ловкость и выносливость в первую очередь а сила для ушастых

танков по остаточному принципу. Вадим обещал помочь с поиском как в самой игре, так и вне её. Вирт капсула даст нам находится по шесть часов в сутки, не больше. В общем, и шесть часов кряду лежать в метлопластиковом гробу, на мой взгляд много, очень много. Но альтернатива в виде просиживания перед монитором или с шлемом была не лучше. Гроб, по крайней мере обещал что будет делать массаж, и мышцы никогда не затекут, спину и шею не будет сводить от тяжести шлема, а глаза не будут уставать от монитора. Так что вперед за орду или за кого тут Орки идут в бой.

Не то чтобы я никогда не играл в рпг ммо. Играл, давно, давно и много. А потом, а потом я перегорел. Начал ставить перед собой другие цели. Вроде как добился того что сам себе запланировал. И вот какая штука, я опять играю.

Подлетев к статуе орка сжимавший немаленький такой топор и здоровенный осадный щит, я начал рассматривать будущий аватар. Под внимательным взглядом статуя ожила и принялась размахивать топором в опасной близости от меня. Стоило отвести взгляд, как статуя вновь замерла, как и не было ничего. М-да, игра явно хочет довести меня до инсульта. Немного переведя дух, я снова уставился на орка щитоносца. Только на этот раз я отлетел ненамного подальше. Вряд ли меня можно убить в состоянии летающего колобка, но проверять не тянуло. Орк снова принялся размахивать топором, бить им о щит, но с места не двинулся. "Желаете выбрать расу орк" высветилось над статуей системное сообщение, выглядевшее как золотистая пыль в воздухе внезапно уплотнившаяся. - Да, выбрать. - скомандовал я в строну статуи. Системное сообщение развеялось пылью на секунду чтобы вновь возникнуть в виде надписи "Желаете принять рекомендованный класс и настройки по умолчанию?"

-Нет, выбрать вручную.- Снова команда в сторону статуи. После чего меня буквально впечатало в щитоносца. Ойкнув от неожиданности, боли то не было, я начал чувствовать тело. Быть воздушным шариком конечно забавно, но утомительно. Перед глазами появилась полупрозрачная панель моих характеристик с коротким таким описанием каждой из них :

Сила 0 влияет на переносимый вес , урон в рукопашном бою, шанс блокировки щитом и парирование. Немного увеличивает количество здоровья (1 ед.силы = 2 ед. жизни)

Выносливость 0 влияет на количество здоровье (1ед. выносливости = 10 ед.жизни), а также на сопротивляемость ядам и отравлениям

Ловкость 0 влияет на вероятность нанесения критического урона, уклонение, точность.

Интеллект 0 влияет на урон заклинаниями, а также количество манны (1 ед. интеллекта = 10 ед. маны)

Дух 0 влияет на скорость восстановления здоровья и маны. В бою величина восстановления уменьшается

Свободных характеристик 25.

И о да, я могу ткнуть пальцем в панельки с плюсом и минусом. Итак, начнем-с. Сила, да тут все просто, 10 в неё, в выносливость тоже 10. Буду сильным и здоровым. Трешку в дух, быстрее буду восстанавливаться после боя. Ну и двоечку на ловкость, чтоб совсем уж часто не промахиваться. А интеллект орку с топором не очень то и нужен. Все равно маны нет и не предвидеться. Подтвердив ,что да, я согласен с выбором, и что да я знаю , поменять после выбора характеристики будет нельзя. Панелька с характеристиками сменилась здоровенным таким зеркалом передо мной. Наконец- то могу себя оценить. Посмотреть хотя бы на ноги не получалось, только пока раскидывал характеристики была видна моя рука, а точнее лапа. Отражение, честно говоря, не впечатлило. Лапы да здоровенные, как впрочем и плечи. Мощная шея это тоже очень здорово. Но коротковатые кривые ноги, пузо и довольно узкая грудь вызывало скорее смех, нежели уважение. Морда вообще как после удара сковородой. Кривые клыки приплюснутый нос, маленькие красные глазки. Править, немедленно править. Слева от зеркала висела полупрозрачная панелька позволявшая выбрать ту часть тела, что надо было поправить. Как оказалось тыкать пальцем необязательно. Можно было и голосом, но до такого вообще - то простого решения я дошел я уже под конец кастомизации. Вдоволь натыкавшись пальцем по ползункам. Кардинально изменить внешность впрочем все равно не получалось, пока на панельке не заметил строчку автоподстройки под настоящий облик. Ткнув все таки пальцем, а не дав команду голосом, я уставился на самого себя. Ну почти на себя. Кожа серо зеленая, пузо как было, так и осталось, да и ноги все равно короткие и кривые. Немного удивился возможности польстить мужскому эго, увеличивая детородный орган до каких- то запредельных величин. Наверное, каждый первый школьник соревнуется с конем в длине. Ну а я выпрыгивать из штанов не собираюсь, да и Таня рядом. Видеть может и не видит, но не дай бог узнает, голову оторвет. Причем настоящую. Так что, польстив себе немного но, все же польстив, переключился на заключительную стадию. Выбор имени. Хотел было попробовать свое, но как я и подозревал, оно было недоступно. Вспоминая богов орков, Горку и Морку хотел было взять их. Но они оба были недоступны. Что ж, не один я такой умный. Ну ладно, имя аватару нужно, по-моему, мнению, значимое. Как корабль назовешь, так он и поплывет. Так и с игровым аватаром. Но и зарываться не стоит. Назовешься счастливчик, и счастья не будет, назовешься неудачник, и можешь сразу удалять персонаж. Так что выбор

имени важен не меньше характеристик. А попробую я имя свое через орочий язык пропустить. Опция такая есть, ей все больше ушастые балуются. Имена получаются, может и красивые, но непроизносимые. В орочьем варианте Борис превратился вот сюрприз в Бейбиш. Не, не пойдет. А вот Бейкруши для орка самое оно. Тематическое так сказать. Снова панелька, предлагающая еще раз подумать перед окончательным выбором. Чего тут думать? Конечно да. И снова ощущение полета.

Приземлился я успешно. Прямо, на пятую точку опоры. Выбросило меня из полета, со звоном разбитого стекла, на засохшую потрескавшуюся землю. Причем не на саму землю, а над нею. Примерно с полметра так. Вот собственно, не ожидав такого сюрприза, я и плюхнулся. М да вот так начало. Поднявшись, я начал осматриваться, собственно говоря, где я. Вокруг были серо коричневые скалы, потрескавшаяся серая земля пропеченная солнцем до твердости сравнимая с бетоном. Редкие клочки желтой травы несколько деревьев и пара приземистые строений. Самое большое строение оказалось фермой, точнее свинофермой. Весело похрюкивая, свинтусы, а именно так назывались в сплывающей под пристальным взглядом информационной панельке местные мобы, хаотично перемещались внутри загона из невысокого забора. Построенного по принципу, стоит и ладно.

- О! Маргош очередного пеонаша изрыгнул. - Пока я разглядывал свинтусов, да потирал пострадавшую точку опоры, подошел старый орк. По всей видимости, НПС, локация то для нубов и по определению тут должен был находится НПС дающий легкие задания. Откуда он притопал я не заметил. Вроде секунду назад его не было. Вообще качество прорисовки окружающего мира слегка сбивало с толку. На земле различались мелкие камушки, редкие травинки. Вообще всё что можно было бы увидеть в реале, и чего я никак не ждал увидеть в игре. Собственно старый орк тоже не выглядел манекеном. Да и я ОЩУЩАЛ боль от приземления, несильную, но вполне себе настоящую. Взглянув на непися повнимательней, смог прочитать, что его собственно зовут Грунд он шаман, и что он 20 уровня. Также у него высветились над головой две полосы. Одна полная зеленого цвета означавшая видимо здоровье. Вторая была синего цвета означавшая, скорее всего манну. Полоски были длинные с метр длиной и широкие сантиметров в двадцать. Подняв голову я попытался увидеть есть ли у меня такие. Оказалось, что даже если и есть, то над головой я их увидеть не могу. Зато на периферии зрения, примерно слева сверху, уменьшенные копии полосок. Буду знать.

Ну что ж самые первые квесты сделать необходимо, барахлишком почти наверняка одарят, опыта и денег опять же. Кстати а что у меня собственно говоря есть. Вещи были обычными по всей видимости, стартовыми. На мне была жакетка оголявшие руки по самые плечи, штаны больше похожие на шорты, котомка напоминавшая солдатский вещь мешок, да в ней топор явно дрянного качества. Характеристики были, как и всех нубо вещей практически нулевые.

Жакетка кожаная, тип броня, защита 1 прочность 10\10

Штаны кожаные, тип броня, защита 1 прочность 10\10

Топор "рубило", тип одноручное оружие, урон 3-4 прочность 10\10. Скорость атаки 2.01

Рюкзак походный (это недоразумение за спиной рюкзак?) тип контейнер, вместимость 20 ед., прочность 10\10. Уменьшение веса 0 %.

Пока я проводил инспекцию да думал, куда пристроить топор, Грунд терпеливо ждал, облокотившись на ограду. - Ну что пеоншик разобрал свои богатства? - Ничего себе, непись ехидничает. Хотя, наверное, просто хорошо прописан алгоритм поведения.

- Добрый день, э мастер Грунд. Я хотел бы...

-Ага конечно, вот бери лопату иди добро свинтусов выгребай, давно пора.- Вот млин квест уже дал. "Вычистить хлев свинтусов. Необходимое условие, лопата. Награда 20 опыта." В любой обычной игре взял бы сразу. Ну подумаешь добро покидать, зато опыт. Да мало ли цепочка какая открывается у квестодателя. Но вот конкретно тут, что - то не хотелось. Опыта мало, а запах чувствовался даже отсюда.

- Мастер Грунд, а другого поручения нет? Уверен что добро свинтусов убирать, найдется более, э достойный.- Тут Грунд заржал, - более достойный, ха- ха , добро кидать, ха -ха. - отсмеявшись и смахнув несуществующую слезу Грунд, он посмеиваясь сказал - Ладно пеоншик, бери свой великий топор и иди заруби, ну скажем десяток свинтусов. А я тут постою посмотрю на недостойного кидать добро. - А точно ли передо мной непись? Может разработчики развлекаются? Но квест оформился сразу, так что скорей всего это просто хороший поведенческий алгоритм. Собственно квест представлял собой несложное задание, зарубить 10 свинтусов. В награду обещалось 50 опыта и маленький кошель. Первый же свинтус показал что, несмотря на свой первый уровень и безобидный вид, он опасный противник. Ну или то что я слабак. Первый удар я нанес просто без затей. Сверху вниз вложив побольше силы, намереваясь с одного раза завалить кабанчика. Но не тут-то было. Получив удар

кабанчик с места рванул на меня. Увернуться я не смог. И свинтус 1 уровня впечатал меня в забор. Системные сообщения зачастили, отображая ход нашего поединка.

- Вы нанесли удар по свинтусу. Нанесено 13 ед.урона. Осталось 47 \60 ед. жизни.

-Противник применяет способность рывок. Вам нанесено 20 ед. урона. Осталось 100\120 ед. жизни.

-Противник применяет способность рваная рана. Вам нанесено 10 ед. урона. Осталось 90\120 ед. жизни.

-Эффект способности рваная рана. Вам нанесено 2 ед. урона Осталось 88 \120 ед. жизни.

-Эффект способности рваная рана. Вам нанесено 2 ед. урона Осталось 86 \120 ед. жизни.

-Эффект способности рваная рана. Вам нанесено 2 ед. урона Осталось 84 \120 ед. жизни.

-Противник наносит удар. Нанесено 8 ед. урона. Осталось 76 \120 ед. жизни.

Ах ты подлый свин. Грунд вовсю ржал и видимо болел за подлого гада. Ну погоди, сейчас я из тебя котлет то понаделаю. Для начала я что было сил пнул мерзавца в пятак и следом опустил "рубило" ему на рыло. Свинтус заверещал и начал быстрее наносить удары мне куда придется. Куда придется было пузо. Такой боли я в реальной жизни и не припомню. Сравнивать было не с чем, все предыдущие ощущения меркли перед этим. Да этот гад меня сейчас порвет. Нет я так не согласен. С этой мыслей я начал сам активней наносить удары рубилом. Попадал я не всегда , но свинтус тоже промахивался. Меж тем сообщения начинали пугать. Высвечивались они всегда где то снизу слева на границе зрения. Обзору в общем то не мешали. Прочитать можно да и ладно не до них сейчас.

- Вы нанесли удар по свинтусу. Нанесено 10 ед.урона. Осталось 17 \60 ед.жизни.

-Противник наносит удар. Нанесено 8 ед. урона. Осталось 32 \120 ед.жизни.

-Эффект способности рваная рана. Вам нанесено 2 ед. урона Осталось 30 \120 ед.жизни.

-Эффект способности рваная рана. Вам нанесено 2 ед. урона Осталось 28 \120 ед.жизни.

- Вы нанесли удар по свинтусу. Нанесено 10 ед.урона. Осталось 7 \60 ед.жизни.

-Противник наносит удар. Промах.

-Эффект способности рваная рана. Вам нанесено 2

ед. урона Осталось 26 \120 ед.жизни.

-Противник применяет способность рваная рана. Вам нанесено 10 ед. урона. Осталось 16\120 ед.жизни.

- Вы нанесли удар по свинтусу. Промах.

-Эффект способности рваная рана. Вам нанесено 2 ед. урона Осталось 14 \120 ед.жизни.

-Эффект способности рваная рана. Вам нанесено 2 ед. урона Осталось 12 \120 ед.жизни.

-Противник наносит удар. Нанесено 6 ед. урона. Осталось 6 \120 ед.жизни.

- Вы нанесли удар по свинтусу. Крит. Нанесено 17 ед.урона. Осталось -10 \60 ед.жизни. Получено 12 ед. опыта.

-Эффект способности рваная рана. Вам нанесено 2 ед. урона Осталось 4 \120 ед.жизни.

-Ну что великий воин? Поздравляю с победой над ужасным монстром. Может все-таки, возьмешь лопату да добро покидаешь?- Это комментарий от Грунда. Ну подстава. Если каждый так будет сопротивляться, то как качаться неясно. Еще этот стоит скалится. Может и вправду взять да начать чистить местный филиал авгиевых конюшен? Нет, рано сдаваться. Видимо что- то я пропустил, чего- то не увидел. Не может игра быть настолько сложной, иначе бы она не была бы настолько заселена игроками. Большинство хотела отдыхать, а не страдать пытаясь прокачаться. Тварь применяла навыки, а у меня они где? Надо разобраться. Отыскал менюшку моего персонажа, я хлопнул себя по лбу. Ну млин татупед, а класс кто выбирать кто будет. Сейчас я без классовый персонаж. Точнее "ноблес". Только и могу что топором махать. Выбрать класс я мог прямо сейчас, в менюшке развития персонажа. Вообще то я опростоволосился, статуя изображала черного орка и класс по умолчанию и был черным орком. На кой я отказался сам не понял. Доступно оркам было шесть основных классов. Рубака - боец ближнего боя, по сути своей берсерк. Большой дпс, мало защиты, мало здоровья. Охотник - боец дальнего боя, лучник или пикейщик. Шаман - лекарь или ддшник, зависело от выбранной ветки развития талантов класса. Рейдер - необычный класс, лучше всего раскрывавшийся верхом на варге. Предположительно очень сильный, но только верхом. Последние два, топтатель и черный орк. Оба силовики с большим количеством жизни, но топтатель специалист двуручного топора, с большим количеством массовых атак, но средненькой броней, а черный орк - танк, с самым большим количеством прироста силы и выносливости, и с самой

крепкой броней. Урон он наносил средненький, зато сам он мог выдержать очень многое. Именно черного орка мне и следовало выбрать с самого начала. Так мы договорились с Юрой. Он же по плану брал гоблина шамана, моего личного хила и бафера, и развивал его в линейку усилений не отвлекаясь на другие пути, разве что немного улучшить лечение. Мы оба до 10 уровня были в разных нуболокациях. Орский шаман нас не устраивал по причине отсутствия мобильных бафов. Все его калдунство основывалось на тотемах растовляемых рядом с ним. Потому орк шаман все больше стоял на месте в окружении грядки своих колдунских деревяшек. А вот гоблины шаманы могли выбрать всего один активный тотем, позже три, но носили его за спиной. Да и малый рост должен был помочь Юре прятаться за мою широкую спину. Схема простая как лом и оттого надежная. Но пока мы были врознь. Дальше нам, по идее, должно быть легче. Группа из танка и хила пройдет по квестам и малым данжам вполне уверенно. Для серьезных инстов понадобиться набирать ддшников. Но это не проблема, их как грязи. Толковых конечно мало, но посредственных полно. А нам и средненькие подойдут. Но это потом, пока надо зарубить еще 9 свинтусов да сдать квест. Медленно восстанавливалось здоровье. Раны на теле затягивались, хотя какие там раны так, глубокие царапины. Эх в жизни бы так. Грундуку надоело наблюдать за мной и он утопал куда то за ферму, бросив перед уходом что великий воин сам должен будет искать его. Собственно выбор класса мало чем мне помог. Единственно обрадовало сообщение, что от класса за каждый уровень начислялось на одну единицу выносливости больше. Тушка пяточка терминатора все еще валялась на месте безвременной кончины. Надо бы подобрать лут, может хоть что - то полезное выпало. Нет моб, оставил после себя только сырое мясо, есть его можно и так, но не хотелось, да и смысл? Здоровье неприготовленным оно не восстановит. Решил пока убрать мясо до лучших времен.

Досидев до полного восстановления драгоценного, я нехотя встал и стал выбирать следующую жертву. Свинтусы хоть и были подписаны по уровням, но я выбирал больше по внешнему виду. Выбор пал на самого тощего на вид порося. Он был вроде бы самым безобидным. Но на всякий случай к нему я подошел сзади. Еще раз удостоверившись что он первого уровня, нанес ему удар по ногам. Очень не хотелось на себе испытать рывок еще раз. Порося завизжал и начал заваливаться. Атаковать он и не думал, скорее пытался уползти от меня. Обрадовавшись такому нежданному успеху, я довольно быстро добил свинтуса. И получил все те же 12 опыта. До уровня мне оставалось 76 единиц.

По идее зачистив свинтусов я получу свой первый уровень. Второй убитый свин также дал кусок мяса. Подбор лута происходил довольно интересно. Стоило прикоснуться к тушке убитого моба, как тот рассыпался разноцветными искорками. А вещь, если токовая была, сразу оказывалась в сумке, минуя процесс ее ручного складирования. Но чтобы посмотреть, что же такое ты получил, надо было либо читать системное сообщение, любо залазить в инвентарь. Собственно в сумку можно было залезть активировав команду голосом, но мне почему то это показалось дурацким решением. Стоишь себе и кричишь - Инвентарь, меню, вход выход. Я в сумку лазил, как и в реальности, вручную. Причем не задумываясь, вроде как само собой. При этом с вещами происходили неожиданные метаморфозы. Стоило поднести к клапану вещмешка тот же кусок мяса, как он скукоживался до размера спичечного коробка. Вынешь, он раздуется до нормального размера.

Следующие три свинтуса тоже не баловали на разнообразие лута. Исправно давали по 12 опыта и по куску мяса. И все три при атаке сзади пытались убежать, но при поврежденных конечностях это было исключено. Решив проверить торию, на шестого я напал в лоб. Что ж все пошло по плану, и кто виноват, что план был дурацким. В общем, я сам себе был березовым буратиной. Нет бы сзади по копытам дать, так ведь понадобилось проверить как себя поведет. Повел моб себя агрессивно и некультурно. Сдыхать не хотел, старательно сокращал мою полоску жизни. Пришлось повозиться, но в этот раз свинтуса утихомирил на 36 хит поинтах . Все, больше не экспериментирую. Раз боятся мобы атаки с тыла, значит так и продолжу. В конце концов, не только роги любят делать это сзади. Правда убитый порося поделился помимо мяса еще и тряпичными напульсниками. Каким - то образом тряпичная вещь довала целых восемь брони. Да и где моб хранил ее тоже загадка. Ладно, поделился и то хорошо. Но как то сильно повлиять на мою защищенность она не могла. Подорванное здоровье восстанавливалось само, стоило только присесть на корточки. Атаковать с неполным, хотя и безнаказанно, не хотелось, во избежание так сказать. Дальше пошло по накатанной схеме. Удар по ногам, визг и неспешное добивание. В основном свинтусы делились мясом. Изредка падали разнообразные шмотки. Сейчас я был рад абсолютно любой вещи, будь то "старые топталы" или поврежденный "пузодержатель". Каких либо характеристик кроме брони они не несли, но входящий урон должен был, уменьшился. Проверять так это или нет, больше не хотелось. Первый уровень я набрал минут через пятнадцать непрерывного уничтожения свинтусов. Получение заветного

повышения уровня восстановило здоровье, к тому же дало пять единиц свободных характеристик 2 единицы выносливости и три единицы талантов. Свободные характеристики бросил в силу. Еще на шажок ближе к намеченной цели. Урон подрос, да и жизнь за компанию. Раз хрюшки сдачи не дают можно немного подкорректировать путь развития, в выносливость позже вложусь.

Открывалась вторая линейка ресурсов, обозначавшая неистовство. По мере нанесения и получения урона она заполнялась. Необходима она была для применения умений. Была правда одна тонкость. Если ее не расходовать, то при заполнении на сто процентов орк превращался в натурального берсерка. Теряя показатель брони, но приобретая дополнительный урон. Для танка очень важный момент. Плюс двадцать процентов урона погоды не сделают, а потеря пятидесяти процентов брони означает гарантированную смерть. Значит, экономить неистовство не имеет смысла. В открывшемся дереве талантов было три ветви развития. Ветка инициатора, защитника и мстителя. Первая ветка представляла разнообразные агрогенерирующие способности, направленные на удержании ненависти моба на себе. Вторая предоставляла усиление как жизни и брони себе и группе, так и возможность получать часть урона вместо группы. Примерно посреди ветви была возможность защищать всего одного члена группы, но практически полностью. Весь генерируемый агро защищаемого шел с точки зрения моба от защитника. Мститель же получал увеличение максимального значения неистовства и возможность возвращать часть урона. Вообще ветка мстителя была почти целиком заточена под использование щита. Увеличение шанса блокировки. Уменьшение входящего урона просто по факту наличия щита. Уменьшение урона от магии. Возможность "поймать" заклинание на щит, а если поймать три однотипных заклинания, то и выпустить их по своему усмотрению в любую цель. Возможность отразить в строну заклинание или стрелу, возможность отбросить ударом щитом. Возможность таранным ударом проложить дорогу сквозь скопление. Много разнообразных интересных комбинаций. На очки таланта, выдаваемые при повышении определенных уровней, можно было развить полностью лишь одну ветку. Но это если планируешь играть долго, в нашем случае нам нужно было развить очень странного танка. С высокой живучестью, возможностью быстрого перемещения к цели, а также возможностью захвата цели. В жертву шли все агрогенерирующие способности, защитные и другие обычные для танков. Исключение составляли лишь те которых было необходимо взять для продвижения по ветке развития. Так необходимые нам для

плана способности были разбросаны по всем трем веткам. Количество и последовательность улучшения были продуманы и просчитаны Вадимом, получалось, что на 27 я в теории должен был бы изучить последнюю необходимую способность. А вот Юра на 30. Первым необходимо было взять "усиленный удар", требующий 25 единиц неистовства, и наносящий дополнительно 40 % урона. Генерирующий некоторое количество агро. Усиленный удар, был необходим всем, и развивать его можно было по многим направлениям. Он был в самом начале всех трех ветвей и имел несколько своих собственных веточек развития. Вторым и третьим было приобретение и усиление искусства блокировки щитом. Каждое усиление увеличивало на 1% шанс блока. Навык был пассивным и действовал всегда. Требовалось лишь наличие щита. Получив первую активную способность, назвать это заклинанием как то язык не поворачивался, процесс истребления хрюшек пошел еще быстрее. Второй и третий уровень взял меньше чем за сорок минут. Получив 10 единиц свободных характеристик одну единицу ловкости и силы за расовый выбор и две единички выносливости за класс. Пять очков кинул снова в силу четыре в выносливость и единичку в ловкость. Ловкость я планировал развить до 30 единиц. Необходимое и достаточное количество для меня. Это количество так же рассчитал Вадим, объяснив тем что при этом значении каких либо критов не ожидается, но и промахов почти не будет. Что ж по единичке за уровень выделить можно будет, но если найду вещи с силой или выносливость и ловкостью вторым статом. То очки свободных характеристик можно пустить на силу. Жизнь стала ровна 222 единицам "хит поинтов" или "хитов". Уже что -то. Уже должен держать удар. Еще три таланта, начислявшиеся каждый нечетный уровень, потратил на усиление искусства блокировки щитом.

Свинтусы, пока успевали появляться быстрее, чем я их убивал. Постепенно заполнялся вещмешок, в основном разнообразным мусором. Но дважды попались ременные кошели. Что- то объемное в них не положишь, но все равно чувствую пригодятся. Один свинтус оказался удивительно щедрым. Он поделился так необходимым мне щитом. Причем "зеленым" с дополнительными характеристиками. Одна проблема, использовать его я мог только с пятого уровня. Но щит был чудо как хорош для нуба, плюс три единички к ловкости и выносливости, сто единиц брони и восемнадцати процентный шанс блокировки. Выглядел он как несколько досок схваченных железными полосами, но внешний вид дело десятое.

В основном вещи были "серые". Что значило плохое

качество. Белые вещи были реже, и были удовлетворительного качества. Серебристые были отличного качества и могли нести одну дополнительную характеристику. Зеленые две. Вещи, дающие усиление умений и способностей были "синими" - редкими. И как правило "падали" с боссов разнообразных подземелий. Но бывало, могли выпасть и с обычного моба. Правда вероятность стремилась к нулю. На этом цветовая градация не заканчивалась, но остальные легендарные мифические и прочие даже не рассматривались. Их мы однозначно не сможем получить. Слишком большие усилия необходимо приложить. Вообще Вадим советовал не зацикливаться на проблеме вещей. Все необходимое мы могли бы приобрести на внутри игровом аукционе.

- Великий воин, хорош уже моих свинок обижать. Мяса набрал? Набрал, вот и молодец. Пошли, буду тебя уму разуму учить. А то ишь, разошелся он тут. - Старый Грунд опять подошел незаметно, и видимо, какое - то время, наблюдал за мной. Я надо сказать малость увлекся гриндом. Давно надо было сдать этот квест. Зато почти набил четвертый уровень и выбил себе "отличные злобные топталы" - кожаные с железными нашлепками невысокие сапоги. Добавляющие по две единицы силы и выносливости. Были еще дерюжные штаны крестьянина, добавляющие единичку выносливости и шелковые напульсники силы, они как видно из названия принесли еще единичку силы. В итоге количество здоровья стало равно 258 хитпоинтам. Что меня всегда удивляло в играх так условность с размерами. Одна и та же вещь подходила разным персонажам. Невзирая на их рост и телосложение. Хотя в новых землях процесс одевания был натуральным. Хочешь надеть сапоги, будь добр сделать это по настоящему, и еще разобраться, как сделать так чтобы они не сваливались. Для этого были две кожаных застежки под железной нашлепкой. После того как затянул по себе сапоги стали "привязанными" к персонажу. Теперь я их мог продать только НПС. Для игроков они теперь почти бесполезны. Единственный вариант, снять их с моего трупа. Серые вещи можно было свободно передавать между игроками. И не важно, носили их или нет. Хотя кому они нужны, серые то?

- Уважаемый Грунд я выполнил ваше задание и зарубил десять свинтусов! - отрапортовался я - готов...

-Ага готов добро таки кидать? Я знал что попросишь.- Довольно оскалился непись.- Вот получи как договаривались- протянул мне "маленький кошель". Кошель предназначался только для хранения денег. Крепился он на поясе и не имел параметра прочность. Видимо был неуничтожим. Правда в самом

кошеле было десять медяшек, что не могло не радовать. Хрюшки деньгами не одаривали. Также система известила о выполнении задание и получении 50 единиц опыта. До следующего уровня оставалось всего ничего, 230 единиц.

- Не, добро кидать не готов. Вообще не планирую заниматься этим, несомненно, нужным делом. Мне бы поручение по проще. Зарубить, кого или еще что ни будь в этом духе.

- Экий ты пеонш кровожадный. Ладно, есть для тебя порученце. Надо бы яблочек набрать. Тут недалеко иглотелы, вот и принеси мне дюжину их яблочек. Только целых, не целые не приму. Давай великий воин, принеси мудриле яблочек. А я тебя дома подожду. Старый я стал, все время на ногах быть. Посплю, пожалуй. Да надо поспать.- С этим он, зевая на ходу, утопал за ферму, отмахнувшись от моего согласия выполнить квест. Мне стало интересно, куда он уходит все время. Я последовал за ним. Оказалось, что за фермой спряталась маленькая хибарка. Вот в ней то и обитал непись. Ладно, буду знать, где его искать в случае чего. А пока ознакомлюсь с заданием, какие такие иглотелы и где они живут. На периферии зрения, в правом нижнем углу, замигала иконка в виде свернутого свитка. "Щелкнуть" ее я не мог, и активировал ее голосом. Просто сказав в пустоту перед собой "открыть текущие задания". Наверное, со стороны это выглядит очень глупо, но другого способа я пока не знал. Надо бы спросить Вадима, как по-другому взаимодействовать с интерфейсом игры. Знакомая золотистая пыль сложилась в свиток пергамента, парящего в воздухе передо мной. Взяв его в руки и развернув, я смог прочитать описание квеста, в нем говорилось, что на юге от свинофермы есть оазис, вот там и обитают иглотелы. Стоило мне свернуть свиток, как он рассыпался все той же золотистой пылью. Небольшая утоптанная тропинка вела от свинофермы на юг, огибая скалы. Пожав плечами и закинув "Рубило" на плечо я потопал по ней навстречу иглотелам.

В оазисе, как оказалось, обитало туева хуча разной живности. По большей части агрессивной и хищной. И что самое плохое, гораздо выше уровнем меня. Иглотелами оказались живые кактусы люди. Они были нейтрально настроены и их никто не трогал. Ни летающие "песчаные скаты", ни изумрудные удавы, ни "шипастые проглоты" похожие скорее на здорового красного колобка с огромной зубастой пастью и маленькими лапками. Были еще несчастные нейтральные черепахи. Которых жрали все. Бедняги сопротивлялись, но как правило недолго. Средний уровень монстров был 7 -8. И лезть хоть на кого ни будь на 3 уровне было глупо.

Иглотелы хоть и крутились рядом с границей, но очень рядом с летающими скатами. Те были групповыми хищниками, обладающими дистанционной атакой. Стоило респануться очередной черепахе, как ее атаковали три четыре летающих особи скатов. Черепахи никак не могли защититься от атак с воздуха. И беспомощно дохли. На тушу черепахи слеталась группа скатов, и начиналось пиршество. Туша исчезала секунд за тридцать. Оставляя после себя только осколки панциря. Понаблюдав за поведением местных монстров, я пришел к выводу, что пока не стоит сюда лезть. Тихонечко выцепить хотя бы одного иглотела не выйдет. Обойдя вокруг оазиса, наткнулся на малозаметную тропку, ведущую вглубь локации. Приняв решение пройтись посмотреть, нет ли еще где иглотелов, потопал по тропинке, которая петляла между небольшими каменистыми холмиками.

Припекало солнышко находившиеся в зените, трещали кузнечики, все было достаточно мирно. Опасные мобы были видны издалека, почти идиллия. Слева и справа возвышались скалы. Я не то чтобы расслабился, скорее, задумался о своей ситуации. Многое было непроверенно. Теория академика не подтверждена. А если обратный перенос невозможен. А если при переносе Оля пострадает. Если, если. Вот с такими мыслями я и влетел в кактус, точнее в кактусовую рощу.- А а а а чтоб тебя!- рубанул я кактус топором. Кактус внезапно ожил и принялся обстреливать меня иглами. Оказывается, это был "иглотел оборотник". Иглы были пустотелые и содержали слабый яд, который здорово дурманил и вызывал слабость. Сам же иглотел был не очень опасным противником, четвертого уровня. Он имел всего девяносто хитпоинтов, его основная сила была в яде игл. Очень неприятно было то, что он был долго действующим, и действие накладывалось, усиливая эффект и продолжительность дота. Когда же у кактуса осталось меньше тридцати единиц жизни, он внезапно взорвался. Точнее неожиданно, на секунду замерев, он начал набухать и с противным треском развалился на куски, оставив над своими останками зеленое облачко яда. В него я в первый раз сдуру сунулся. Сами атаки иглами нанесли в сумме чуть меньше, сорока единиц урона. Действие яда сняло же более ста. Ждать пока жизнь восстановиться пришлось долго. Сильно мутило, хотелось пить и лежать. И как отсюда еще люди не бегут? Минут через десять неприятные ощущения прошли, и здоровье снова было 258\258. Обыскав останки иглотела, я нашел драгоценный камушек "малый аметист" и яблоко иглотела. Яблочко то оказалось антидотом яда и немного, единиц на 7 , восстанавливало жизнь. Квест видимо не такой простой как я надеялся. Ну Грунд ну непись. Не будь ты пока единственным

квестодателем набил бы тебе морду несмотря на твой 20 уровень. Тут же себя одернул. Я злюсь на программный код. Если и злиться то на программистов и разработчиков. Толку больше.

Как искать "иглотелов оборотников" я уже придумал. Буду рубить поочередно кактусы. Те, что настоящие сдачи точно не дадут, ну а притворяшки наверняка не выдержат.

-Чвак, чвак - впивался топор в мякоть кактусов. Я постепенно продвигался вглубь кактусовых зарослей. На каждый пятый обычный приходился один оборотник. Свою ошибку я понял на третьем противнике. Если держаться постоянно в плотную и бить сбоку, то кактус терял возможность обстреливать иглами, а рукопашной он избегал, постоянно пытался разорвать дистанцию для стрельбы. Передвигался он медленно, вынимая одну псевдо ногу с корнями, делал шаг и дожидался пока корни укрепляться в неподатливой земле. При такой скорости перемещения держать безопасную дистанцию не составляло труда. Чередуя обычные удары и усиленные, кактус забивался секунд за двадцать. Неистовство набиралась умерено как раз для цикла один обычный удар один усиленный. Стать берсерком при таком раскладе мне не светило. Единственно, что следовало делать, так это отпрыгивать от кактуса, когда тот готовился взорваться. И подождать секунд пятнадцать пока облако яда развеется. Квестовые яблочки были в каждом иглотеле. Необходимое количество я уже набрал, и теперь запасался пусть такими слабенькими, но целебными фруктами. Лут с иглотелов был разнообразный пустые иглы, иглы с ядом, целебные яблочки. Иногда падали флаконы с соком кактуса. Несмотря на довольно мерзкий вкус пить его можно было, к тому же он восстанавливал 3 хитпоинта. Смешное количество, но хоть что то. Четвертый уровень принес мне +2 выносливости и все те же 5 свободных характеристик. Две единички вложил в дух (в секунду отдыха регенерировалось 2 единички жизни, за единичку духа и сейчас уже моё здоровье довольно долго возвращалась в норму) еще две вложил в силу и оставшуюся в выносливость. Став равным по уровню иглотелам процесс зачистки пошел еще быстрее, теперь на одного иглотела уходило секунд пятнадцать. Начали проскакивать критические удары. Правда, я стал углубляться в заросли, кактусы стали плотнее и выше. Постепенно стал вопрос о содержимом вещь мешка, его я забил полностью, и начал заполнять ременные кошельки. В них я мог положить в принципе маленькие вещи, иглы яблоки фиалы. Ничего серьезней не влезало. В один момент я уже думал что хватит, пора искать торговца, продать хоть что ни будь лишнее. Как очередной моб поделился "перевязью путника" прочность 70\70, вместимость 12,

уменьшение веса 7 %, ограничение только малые предметы. Внешне перевязь была похожа на бандальеру, на косой лямке были расположены шесть раздельных кармашков. Благодаря ей я мог еще некоторое время собирать все подряд. Когда до пятого уровня оставалось пара тройка иглотелов, я наткнулся на очень странного моба. Этот иглотел был заметно толще своих собратьев. Почувствовав неладное, я принялся рассматривать его. Всплывающая подсказка сообщила мне что это "Хранитель зеленого сердца, Хоаб" и он первого уровня. При этом количество жизни у него было 300. Моб на меня не реагировал, а занимался своими странными делами. Хаотично передвигаясь по небольшому пустырю, он иногда останавливался и произносил что-то нечленораздельное. От него зеленой волной разлеталось во все стороны что то энергетическое, после чего он продолжал путь. Я решил напасть на именного моба, может быть получиться его зарубить. Но прежде я решил испытать на себе действие его энерго взрыва. Тихонечко пошел вслед за Хоабом, и когда он в очередной раз применил, (навык умение заклинание?) я был на границе действия зеленой волны чего там. Высветилось системное сообщение о получении урона, а меня словно облили кипятком. Тварь немедленно развернулась ко мне и пока я приходил в себя после воздействия взрыва, успела приблизиться ко мне и сразу же напала.

-Противник применяет способность "Вздох оживления". Вам нанесено 30 ед. урона. Осталось 250\280 ед. жизни. Хоаб восстанавливает 30 ед. жизни. Осталось у противника 300\300

-Противник наносит удар. Нанесено 4 ед. урона. Осталось 246 \280 ед.жизни.

-Противник применяет способность "Отравленная игла". Вам нанесено 1 ед. урона. Осталось 245\282 ед. жизни.

-Эффект способности "Отравленная игла". Вам нанесено 1 ед. урона. Осталось 244 \280 ед. жизни.

- Вы нанесли удар по Хоаб. Нанесено 43 ед.урона. Осталось 257 \300 ед. жизни.

-Противник наносит удар. Нанесено 6 ед. урона. Осталось 238 \280 ед.жизни.

Хоаб хлестал меня усыпанными колючками псевдо руками. К такому я был точно не готов. Пытался про себя твердить, что эта игра и все здесь понарошку, но боль была самой настоящей. В результате пропустил еще пару ударов. Пока я хватался за правый

бок, тварь хлестала по левому. Хоаб сражался в ближнем бою и его колючки оставались после ударов во мне. Сам он похоже не испытывал по этому поводу никаких неудобств. Перед применением "отравленной иглы" его псевдо руки охватовыло изумрудное свечение.

-Противник наносит удар. Нанесено 6 ед. урона. Осталось 232 \280 ед.жизни.

-Противник наносит удар. Нанесено 6 ед. урона. Осталось 226 \280 ед.жизни.

-Противник применяет способность "Отравленная игла". Вам нанесено 1 ед. урона. Осталось 225\282 ед. жизни.

-Эффект способности "Отравленная игла". Вам нанесено 2 ед. урона. Осталось 223 \280 ед. жизни.

-Противник применяет способность "Вздох оживления". Вам нанесено 30 ед. урона. Осталось 193\282 ед. жизни. Хоаб восстанавливает 30 ед. жизни. Осталось у противника 287\300

Второй Вздох несмотря на боль привел меня в чувство, а заодно придал злости.

-Вы нанесли удар по Хоаб. Нанесено 69 ед. урона Осталось 218\300.

-Вы применили способность "Усиленный удар". Нанесено 89 ед. урона Осталось 129\300

-Противник наносит удар. Нанесено 9 ед. урона. Осталось 184 \280 ед.жизни.

-Вы нанесли удар по Хоаб. Крит! Нанесено 99 ед. урона Осталось 30\300.

Тут Хоаб замер, и впал в оцепенение, едва слышно что то бормоча.

-Эффект способности "Отравленная игла". Вам нанесено 2 ед. урона. Осталось 223 \280 ед. жизни.

-Вы нанесли удар по Хоаб. Нанесено 2 ед. урона Осталось 28\300.

-Вы нанесли удар по Хоаб. Нанесено 3 ед. урона Осталось 25\300.

-Эффект способности "Отравленная игла". Вам нанесено 4 ед. урона. Осталось 180 \280 ед. жизни.

-Вы применили способность "Усиленный удар". Нанесено 8 ед. урона Осталось 17\300

-Вы нанесли удар по Хоаб. Нанесено 1 ед. урона Осталось 16\300.

-Вы нанесли удар по Хоаб. Нанесено 2 ед. урона Осталось 14\300.

-Эффект способности "Отравленная игла". Вам нанесено 3 ед. урона. Осталось 177 \280 ед. жизни.

-Вы применили способность "Усиленный удар". Нанесено 11 ед. урона Осталось 6\300

-Вы нанесли удар по Хоаб. Нанесено 2 ед. урона Осталось 4\300.

Тварь готовилась применить, что- то мерзкое, я чувствовал. Но явно не успевала.

-Вы нанесли удар по Хоаб. Нанесено 1 ед. урона Осталось 3\300.

-Вы нанесли удар по Хоаб. Нанесено 3 ед. урона Осталось 0\300.

-Вы получили 178 единиц опыта.

-Поздравляем, вы получили 5 уровень. Начислено 5 единиц свободных характеристик, 3 единицы таланта. +1 ловкость +1 выносливость.

Фухх, неприятная тварь. Все тело чесалось, по нему словно бегало сотня муравьев. Еще жутко хотелось пить, но глотать флакон с соком кактуса после хооба, нет увольте. Стоило тушке моба рассыпаться цветными искорками под моим прикосновением, как из под земли вылез сундук. Причем вылез в буквальном смысле. Раскидывая комья засохшей земли, карабкался на четырех коротких ножках, самый натуральный сундук. Крышка была украшена разнокалиберными клыками, над замочной скважинной поблескивали два красных камня. Наверное, рубина, хотя кто его знает, я не силен в минералогии. Но впечатление сундук произвел на меня преизрядное. Я, то думал атаковать тварь, то бежать от нее. Но руки предательски тряслись, а ноги были ватными. Так и простоял пока сундук не вылез и не дополз до меня. Минуту другую ничего не происходило. Сундук не предпринимал никаких попыток атаковать и вообще не выглядел агрессивным. Всплывающие сообщение давало лаконичное описание "Сундук". Осторожно, проверяя догадку, протянул лапу к крышке, та с готовностью распахнулась. Обнажились мелкие в несколько рядов зубы. Я на секунду замер, а что если сейчас сундучище решит полакомиться одним маленьким орком? Ладно, что будет, то будет. Ничего такого не произошло. Внутри сундука лежало три мешка. Один большой из синего бархата, один красный средней величины, и совсем маленький из золотого шелка. Сначала я подумал, что мне

надо выбрать один из них. И вытянул золотой, если и брать то самое дорогое. Но сундук все также стоял с раскрытой крышкой. Ну что же, пока дают надо брать. И вытащил оба оставшиеся мешка. Сундук не возражал, стоило мне вытащить добычу как он закрылся и развернувшись ко мне, э спиной, начал зарываться обратно под землю. Через минуту его как будто и не было. Разрытая земля затянулась, скрывая убежище необычного живого сундука. Постояв, посмотрел по сторонам, ничего нового не увидев. Все те же заросли кактусов, палящие солнце и плотная прокаленная земля. Решил посмотреть, что же такое мне досталось. В золотом мешочке лежал маленький амулет, изображавший, скорее всего, сердечко. Внешне он вроде бы был сделан из старой бронзы. Всмотревшись в него повнимательней, получил описание его свойств, ("зеленое сердце" тип амулет, прочность 120\120. Несет заклинание 1 уровня "Вздох оживления" шанс срабатывания 5% при получении урона. До следующего уровня 500 единиц исцеления.) Вот что Хоаб хранил. За это стоило получать моральные и телесные травмы. Самому активировать его к сожалению нельзя, но 5 % уже хорошо. Убить "Вздохом" вряд ли кого смогу, а вот подлечиться, хоть немного запросто. Требований по уровню у сердца не было, и я сразу его одел. Амулет приятно холодил кожу и давал некоторое чувство уверенности. Все мое, никому не отдам. В красном мешке лежал короткий посох, ("Неполный Посох Швафта" тип посох, может использоваться как одно или двуручное оружие. Прочность 98\98. Несет заклинание "малый грибог", стоимость 23 ед. маны. +5 духа. Урон 12 -24(одноручный) скорость атаки 2.38, 20 -40 (двуручный) скорость атаки 4.78 дистанция 27 метров. Так, это видимо для Юры. Ограничений явных нет, но им я воспользоваться могу только как дубинкой, да и дух мне пока не так актуален. А вот дистанция в двуручном варианте, может помочь Юре наносить безнаказанно урон в перерывах между лечением. В синем мешке было две вещи плащ и семечко иглотела. Плащ был "серебряным" и давал + 1 к ловкости и +20 брони. Выглядел он покрайней мере неплохо, серый с черной окантовкой и самое главное целый, в отличие от большинства моих вещей, и я не раздумывая взял его себе. Броню дает и ладно. Ну и прикрыл плечи от солнышка, да и внешний вид по приличней. А то одет в какие то обноски. С семечком было все не так просто, для него требовалась профессия садоводства. Какие либо профессии осваивать в ближайшее время не хотелось, поэтому отложил его на потом, может продам может еще что полезное сделаю с ним.

Пока я разбирал добычу, высветился таймер пребывания в

игре сообщивший, что в игре я уже нахожусь четыре часа. И предлагающий сделать перерыв. Подумав и решил что действительно пора закругляться. На первый раз с меня хватит. Бросив все свободные единицы характеристик в силу и экипировав щит ожидавший своего часа, отмахнулся от предложения распределить таланты, дал команду голосом о выходе из игры. Послушно высветилось системное сообщение, что до выхода мне осталось 30 секунд, 15 секунд, 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1...

Вышел я первым, Юра еще находился в капсуле, и поплелся в душ. Игра здорово измотала меня. Хотелось, есть спать и помыться одновременно. Кожа все еще немного зудела. Надо бы выяснить, почему так, ведь в действительности со мной ничего такого не происходило. Сполоснувшись в душе, совершил набег на кухню Юры. На столе лежала записка от наших жен, о том, что обед в холодильнике, а они ушли по магазинам за покупками. Ну это хорошо, это здорово. Поставив чайник и кастрюлю с борщом разогреваться, сам настрогал бутербродов. Ждать пока все разогреется, сил не было. Пока я жевал очередной бутер, со стороны нашей усыпальницы, послышался грохот и проклятья. Запрокидывая голову, зашел Юра.

-Ты чего бушуешь?- поинтересовался я. Увидев кровь, сочившуюся из носа Юры, удивленно поднял брови.- А это ты как? В игре?

-Да нет, ногу отлежал, вот и грохнулся вылезая.

-Ну ты аккуратней, так ведь и умереть на ровном месте недолго. Ладно я тут нам обед разогреваю. А пока вот- указал я на тарелку с бутербродами. Юра тут же взял один. - Какие успехи? Насколько вкачался? -задал я вопрос по существу.

- До шестого.- Он искал в шкафчике что то- Ты не представляешь, как тяжело шаману качаться одному. Урона считай никакого, денег постоянно нет, то что скопишь, уходит на заклинания.- наконец вытащил на свет домашнюю аптечку и принялся перебирать что то в ней- Умираешь с пол пинка. С замедления срываются с первого же заклинания. Тотема еще нет. Раз двадцать умер.- достав вату скатал из нее два тампона он вставил их в нос, останавливая кровь- И главное больно - то как. А у тебя как?

- Ну, умирать вроде не умирал. Денег пока 10 медяшек. У меня всего один непись и тот издевается редиска такая. Поднял пятый левел, кое какой шмот набил. Ты кстати как с посохами дружишь? Я выбил один, мне он без надобности, а тебе ,если что, может подойти.

- Шаманы гоблины только с двуручными могут. Он какой? - Прогундосил Юра- А то у меня сейчас ножик начальный. Печаль

печальная.

- Он может быть и двуручным и одноручным, должен подойти. У меня, кстати, топор тоже начальный. Только за счет силы урон и растет. Да кстати, а ты как назвался? Как тебя искать?

- "Алдатакатил".

-Епт, а попроще не мог придумать имя? Я вот Бейкрушем назвал, просто писать, легко запомнить. А ты чего такой взял?

-Да, просто старый ник я под ним, когда то давно играл. Вот вспомнилось. Мое имя не пропустило. А этот ник раньше, приносил удачу.

-Ладно, давай есть, я бы сейчас слона съел.- Поев и выпив чаю, мы пришли к выводу, что нам надо как можно быстрее кооперироваться. Игра подталкивала к созданию групп. Также мы решили выяснить у Вадима насчет болевых ощущений, почему боль так ярко ощущается. Еще меня мучил вопрос, почему игра так сильно выматывает. Вроде она должна приносить удовольствие и отдых.

Наши любимые принесли не просто много, а очень много продуктов. Мы забили ими весь холодильник и морозильную камеру. Посидев все вместе за чаем, мы с Юрой вкратце рассказали о наших успехах. Жен наши успехи не впечатлили, информацию о том, что в игре получая урон, чувствуешь самую настоящую боль, вообще пропустили мимо ушей, наоборот. Пожурили, что не можем потерпеть немного ради детей. И вообще, почему вылезли раньше допустимого срока. Пришлось в срочном порядке успокаивать, иначе бы истерики не миновать. Способность раздувать из мелочи смертельную обиду, видимо у всех женщин в крови. И пойди разберись, действительно обиделась, или мотивирует таким способом на подвиги. Кое- как оправдались, солгав, что нас ждет Вадим, и нам срочно надо к нему ехать. Хотя ехать жутко не хотелось, отступать было некуда.

Вадим внимательно выслушал нас. И серьезно задумался. По его словам выходило, что боль должна быть едва ощутима. И очень странно, что мы ее так сильно чувствуем. Да и усталость не должна ощущаться. Наоборот должен быть прилив сил. Посоветовал подробней прочитать мануал по эксплуатации капсул и заодно посоветоваться с академиком. Гораздо больше он помог в разборе наших ошибок. Выходило, что я зря отказался выполнять поручение Грунда, в награду в конце цепочки был ученический щит. Юра тоже зря не выполнил некоторые простые, но неприятные поручения. Получил бы неплохой одноручный молот с плюсом на интеллект. Теперь же нам необходимо как можно скорее подниматься до 10 уровня. Легче всего было

истреблять монстров на два уровня младше, не отвлекаясь на квесты и прочее. Также обрадовал нас, что на 10 уровень у его знакомой нас ждет неплохой самодельный шмот. Поэтому смысла отвлекаться на поиск и выбивание вещей не было. Вообще в банке у Вадима есть вещи для нас на вырост. И хотя Вадим играл за расу гномов, смертельных врагов орков, был способ продать вещи через проверенного посредника. Это в некотором роде нарушение негласных правил для игроков. Но правила лицензионного соглашения самой игры не нарушались, так что все в порядке. Афишировать мы сделку не собирались, и недовольство среди игроков вызвать это не должно. Меньше знаешь, крепче спишь. Холивары по поводу кто лучше, сильнее, красивее среди игроков не утихали. В основном в них участвовали школьники, тех кто постарше было на порядки меньше. Были, конечно, и светлоглазые эльфы по жизни, но тех единицы. Но вот попадаться этой братии нам не стоило. Получив советы по дальнейшей схеме развития мы, простившись с Вадимом, поехали домой. По дороге договорились о завтрашнем времени продолжении "кача", и о обязательном занесении друг друга в списки друзей. Ночевать мы с Таней решили дома, хватит и того что кучу времени я провожу у Юры.

Уже будучи дома в постели, мы с женой долго обсуждали все что с нами происходило за последнее время. Уснули мы снова с тяжелым сердцем.

Пробуждение было тяжелым, все тело ломило и болело. Снилось ли мне что ни - будь, я не запомнил. Настроение было никакое. Выпив кофе и плотно позавтракав, почувствовал, что все не так плохо. Есть цель и средство ее достижения. Трудности преодолимы, да и несущественны, по сути. Выглянувшие солнышко, еще больше приободрило меня. У Юры дома я был уже бодрым и настроенным на преодоление 10 левельного рубежа уже сегодня. Буду рубить кактусы до шестого, а там уже и оазис будет не таким пугающим. Юра в общем тоже был бодрячком и дожидался меня.

- Ну что. Готов?
- Да только тебя жду.
- Ну тогда начнем пожалуй.

Снова чуть уловимый запах пластика и легкое покалывание по всему телу. На этот раз устроиться получилось быстрее. Вновь закрыв глаза, я приготовился к погружению. И снова ничего. Открыв глаза, я обнаружил себя там, где и выходил в прошлый раз. Все те же кактусы и пропеченная земля. Решив, что тут больше делать нечего потопал обратно к Грунду. Сдавать квест. По пути мне снова попался Хоаб. Все также бесцельно бродивший

на относительно чистом пяточке. Взвесив все за и против я вновь напал на него. В этот раз удалось справиться гораздо быстрее. Медальон так и не сработал. Ну и ладно. Что неприятно удивило так это дебаф на голод. Снизивший скорость восстановления здоровья на две трети. Подумав, я сжевал одно яблочко кактусов. На вкус, как антоновка. Дебаф сменился на менее сильную версию. Теперь скорость восстановления была снижена на треть. Чтобы полностью избавиться от голода пришлось слопать еще шесть яблок. Жажду утолил соком все тех же кактусов. Сундук в этот раз не появился, что немного расстроило. Зато сам Хоаб поделился книгой странника. Книга представляла собой толстый потрепанный том, с множеством закладок. С деревянной подложкой в кожаном переплете. К корешку на веревочке крепился здоровый карандаш. Весило все это, почти два килограмма. В принципе, книгу странника так и так было необходимо покупать. Стоило это одну серебряную монетку, сейчас неподъемные деньги. Да и торговцев я пока не нашел. Том представлял собой универсальный набор для записи текущих заданий, ведения статистики, краткий глоссарий и атлас монстров. С возможностью оставления своих комментариев. Зачем все это нужно я представлял слабо. Единственное что действительно было полезно, так это карты в самом конце. Были карты мира, региона и непосредственно текущей локации. Если карта мира была довольно подробной, то региона уже не очень. Карта же локации представляла собой маленький исследованный пяточек на чистом листе. Заполнялась она самостоятельно, стоило мне пройти в неисследованное место, как зарисовывался очередной кусочек местности. Этот процесс так меня заинтересовал, что я поначалу постоянно рассматривал карту. Чтобы заполнить побольше белых пятен я иногда сворачивал в сторону. И только благодаря этому и полез в пещеру. Точнее пещерку. Карта отображала нависший край каньона сплошной линией, но глазами то я видел явный вход в пещеру. Решив для отображения на карте пещеры необходимо не просто увидеть вход, но и войти в него я смело полез исследовать тайны здешних гор. В пещерке было низковато для меня, приходилось постоянно смотреть за потолком, чтобы ненароком не расшибить лоб о выступающие то тут, то там соленые сталактиты. Обойдя по периметру, я уже было расстроился, тут ничего и никого не было, как мое внимание привлек ящик в самом центре пещерки. Я мог поклясться, что минуту назад его там не было. Осмотревшись по сторонам и не найдя ничего угрожающего я пожал плечами и потопал к ящику с целью проинспектировать его содержимое. Стоило мне приблизиться к ящику на пару метров, как мне в

спину ударил мощный порыв ветра. Меня бросило вперед, ноги мои провалились в пустоту, пол пещеры, казавшийся таким прочным. Оказался всего лишь иллюзией. Падая я разглядел каменную колонну, на которой и стоял ящик приманка для жадных нубов. Снизу пол пещеры выглядел сероватой полупрозрачной пленкой. Падение было недолгим, но очень неприятным. Пару раз я приложился головой, о какие- то выступы, хорошо еще, что умудрился сгруппироваться, гася удар, а не мешком упал. И все равно полоска жизни резко прыгнула в красно оранжевый сектор. Пара дебафов информировала меня, о повреждении ног, и снижении скорости передвижения. Один дебаф, правда, меня повеселил, "звон в голове, ваш интеллект понижен на две единицы, скорость чтения заклинаний понижена". Посмотрел свои характеристики, нет, все тот же нолик напротив значения интеллекта. Я уж думал, мало ли отрицательное значение будет. Видимо нельзя снизить того чего нет. Отряхнувшись, осмотрелся, куда я собственно упал. Света было мало, пол обманка очень неохотно пропускал сквозь себя солнечный свет. Но и того что было хватило для того чтобы рассмотреть место приземления. Соленые сталактиты вокруг каменной колонны, явно рукотворной. На полу по щиколотку вода. Пока я сидел и ждал регенерации жизни, глаза потихоньку привыкли к сумраку, и я разглядел по углам кости. С ходу понять чьи они, я не смог. Подняв одну, присмотрелся " Кость. Вес 0.5". М-да, исчерпывающая информация. Бросив ее на место, решил обойти каменный мешок в поисках выхода. В жизни подобное приземление скорей всего было бы фатальным. В игре же началом, какого ни будь квеста. Шаблоны игровой индустрии. Хотя разработчиков понять можно, они заинтересованы, прежде всего, в прибыли, и будут использовать проверенные временем приемы. Ведь никто не будет резать курицу несущие золотые яйца. Так и есть, проход нашелся, узкий и низкий. В него я мог пройти только боком, и то основательно втянув живот. Гоблин бы пролез без проблем. Когда я протискивался по проходу, внезапно пришла мысль. А если бы сюда упал огр, то проход остался бы таким же узким и он оказался бы в ловушке или растянулся бы до минимально проходимого размера? Интересно, надо бы узнать потом. Если не забуду. Этих "если не забуду" уже накопилось достаточно много, а узнать все руки не доходят. Хотя вряд ли есть совсем уж безвыходные ситуации в игре. Наверняка, какая ни будь команда "анстак" или телепорт, какой дадут позже. В крайнем случае, письмо в техподдержку. "Спасите меня, я полез, куда не надо и застрял". Хотя это было раньше, как сейчас обстоят дела в играх, я не знаю. Вот за такими размышлениями я

и выбрался из прохода. И нос к носу столкнулся с группой агрессивных мобов. На секунду меня ослепил свет светильников. Правда и монстры впали в ступор. Проморгавшись я разглядел их. Кобольды проходчики и геомансеры. Не выше третьего уровня всего шесть голов. Возглавлял их кобольд "бригадир". Он был повыше остальных, да и уровень у него четвертый. Вооружены они были так сказать плохо, кирками и лопатами. Но толпой если навалятся, могут и запинать. Опустив щит, я приготовился к драке. Первым пришел в себя бригадир, не то, пропищав не то, прощелкав что - то непонятное своим подопечным, хотя почему непонятное "вали его на бок, ломай ему ухо", он поднял свою лопату над головой, медленно сделал ей круг и словно стряхнул с нее грязь в мою сторону. Тут же с лопаты сорвался небольшой каменный осколок и с ускорением полетел в меня. Первый удалось поймать на щит. Не то чтобы полностью погасил урон, но видимо снизил.

-Противник применяет заклинание "Шип". Вам нанесено 12 ед. урона. Осталось 318\330 ед. жизни.

Это послужило сигналом остальным, достаточно нелепыми приставными шагами подземное воинство пронзительно вереща, попрыгало ко мне. Несмотря на, в общем - то серьезную ситуацию, мне хотелось заржать как конь. Все мое веселое настроение улетучилось, когда самый резвый кобольд опустил мне на ногу кирку.

-Противник наносит удар. Нанесено 9 ед. урона. Осталось 309 \330 ед. жизни.

-Вы нанесли удар по кобольду проходчику. Нанесено 43 ед. урона. Осталось 77\120 ед. жизни.

Удар на отмаш по обидчику, и трети жизни как не бывало

-Вы применили способность "Усиленный удар". Нанесено 89 ед. урона Осталось -12\120 ед. жизни.

Получено 49 очков опыта.

Оказывается бывают отрицательные значения, отсеченная лапа кобольда тому свидетельство. На мгновение мне показалось, что печальная судьба первого кобольда заставило остальных замешкаться. Но нет, показалось. Наверное, пинг скачет. Кобольды оказались на удивление хлипкими противниками. А сработавший вздох оживление полностью пополнил здоровье.

-Вы применяете способность "Вздох оживления".

Вами нанесено 30 ед. урона. Осталось 130\160 ед. жизни.

Вами нанесено 30 ед. урона. Осталось 90\120 ед. жизни.

Вами нанесено 30 ед. урона. Осталось 34\90 ед. жизни.

Вами нанесено 30 ед. урона. Осталось 65\120 ед. жизни.

Вами нанесено 30 ед. урона. Осталось 90\120 ед. жизни.

Вы восстанавливаете 150 ед. жизни. Осталось 330\330 ед. жизни.

-Вы нанесли удар по кобольду проходчику. Нанесено 57 ед. урона. Осталось 8\120 ед. жизни.

-Вы применили способность "Усиленный удар". Нанесено 92 ед. урона. Осталось -84\120 ед. жизни.

Получено 79 очков опыта.

Топор практически перерубил кобольда пополам. Брызги крови разлетелись широким веером, окрашивая все вокруг в красный цвет.

-Противник применяет заклинание "Шип". Вам нанесено 57 ед. урона. Осталось 273\330 ед. жизни. Наложен эффект "замедление". Ваша скорость передвижения снижена.

Проклятая каменюка торчит в ноге. Как ты мне дорог бригадир, вот погоди, сейчас узнаешь насколько.

-Противник применяет способность "рваная рана". Вам нанесено 24 ед. урона. Осталось 249\330 ед. жизни.

-Эффект способности рваная рана. Вам нанесено 8 ед. урона. Осталось 241\330 ед. жизни.

-Противник применяет способность "расколотый доспех". Вам нанесено 4 ед. урона. Осталось 237\330 ед. жизни. Броня снижена на 33 единицы.

-Вы нанесли удар по кобольду геомансеру. Крит. Нанесено 101 ед. урона. Осталось -67\90ед. жизни.

Получено 49 очков опыта.

-Вы применили способность "Усиленный удар". Нанесено 90 ед. урона. Осталось 0\120 ед. жизни.

Получено 79 очков опыта.

-Эффект способности рваная рана. Вам нанесено 8

ед. урона. Осталось 229\330 ед. жизни.

-Эффект способности рваная рана. Вам нанесено 8 ед. урона. Осталось 221\330 ед. жизни.

-Противник наносит удар. Крит. Нанесено 39 ед. урона. Осталось 182 \330 ед. жизни.

-Вы нанесли удар по кобольду проходчику. Нанесено 45 ед. урона. Осталось 45\120ед. жизни.

-Вы нанесли удар по кобольду проходчику. Нанесено 47 ед. урона. Осталось -2\120ед. жизни.

Получено 79 очков опыта.

И тут бригадир меня удивил. Он просто развернулся и рванул от меня проч. Я было кинулся за ним, но ногу прострелила резка вспышка боли. Каменюка все еще торчала в ноге. Пришлось остановиться и вытаскивать ее. Еще пару тиков сработало кровотечение, и наконец, пошел процесс регенерации. Я решил пока не гнаться за убежавшим мобом, а осмотреть добычу да спрятаться. Пока не пришло подкрепление. Мобы хоть и хлипкие, но массой задавят. Амулет конечно работает здорово, но где гарантия что сработает в нужный момент. Вспомнив за него решил глянуть на него ("зеленое сердце" тип амулет, прочность 112\120. Несет заклинание 1 уровня "Вздох оживления" шанс срабатывания 5% при получении урона. До следующего уровня 350 единиц исцеления.) Получается мне и нужно набирать мелких мобов для улучшения свойств амулета. Это успею, сейчас надо побыстрее прокачать уровень, а амулет попутно. С кобольдов я получил две серебряных монетки да полтину медью. Пару треснувших аметиста и один нераненый малахитовый самородок. Это с трудом, но удалось пристроить в кармашек. А вот куски каменного угля лопату да две кирки пришлось бросить. Точнее я сложил все за обломанным сталактитом. Присматривался к лопате и кирке как вариант заменить оружие.

Лопата, тип инструмент \ двуручное оружие, урон 1-3 прочность 7 \ 21. Скорость атаки 4.12

Кирка, тип инструмент \ двуручное оружие, урон 2-6 прочность 34 \ 45. Скорость атаки 4.56

Тогда как мой топор

Топор "рубило", тип одноручное оружие, урон 4-10 прочность 6\10. Скорость атаки 1.98. Привычка 1

Ну вроде как логично, чем чаще и больше используешь оружие тем привычней оно становится. Эффективность, так

сказать, повысится. Хотя конечно починить бы топор уже не мешало бы, а лучше все- таки обзавестись новым. Бригадир убежал в северо-восточном направлении, о чем меня услужливо проинформировала карта. Наверняка там логово кобольдов, и идти туда в одиночку глупо. По крайней мере, сейчас. А посему я пошел в противоположном направлении. Прихватив один из светильников, пройдя метров пять, меня вдруг осенило. Ладно, лопаты кирки и уголь, это я все воспринял как лут, но светильник то я рассматривал именно как светильник. Как вполне реальную вещь. По спине пробежал неприятный холодок. Неужели я оцифровываюсь? В панике я заорал команду на выход.

Тут же высветилось системное сообщение, "до выхода осталось 30 секунд, 15 секунд, 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1..."

Крышка капсулы перед глазами, едва слышный щелчок и она медленно начинает открываться. Слава богу, не хватало еще самому застрять в игре. На ходу снимаю комбез и прыжками несусь в ванную комнату к зеркалу. Нет, все нормально, в отражении я собственной персоной. Мелькнула мысль посмотреть, что с ногой. И с ногой все нормально. Черт, но как все реально, даже чересчур. Глубоко подышав, успокаиваясь, снова посмотрел в зеркало. Еще молодо выгляжу, несмотря на свои 42, мне редко дают больше тридцати. Это у меня от отца, хотя внешне мы с ним очень разные. Сейчас, правда, несколько усталый вид, да и побриться надо, но это ерунда. Ладно, хватит расслабляться, надо срочно подымать уровень. Умывшись, я пошел обратно к своему "гробу".

- Борь, ты чего вылез, еще рано же? - На пороге стояла моя ненаглядная. Вид у нее был несколько встревоженный, и как я ее не заметил?

- Да так, освежиться надо было, сейчас обратно лягу. Ты не волнуйся за меня, все нормально.

- Давай Заяц, надо. Ты же понимаешь что надо. Потерпи немного, у тебя все получится. Дорогой вытащи Оленьку, ты сможешь, я верю. - Ну вот, мотивацию получил, пора на подвиги. Обняв и поцеловав жену, снова начал погружение в мир приключений и битв. Чтоб его.

Снова свод пещеры, темнота впереди, темнота позади. Что впереди неизвестно, возможно выход наружу. Позади однозначно монстры кобольды. Слабые противники, если постараюсь, получу так необходимый мне опыт. Опять же денежки, до сих пор они не попадались мне. Но сначала осмотреть светильник, не то чтобы очень интересны его характеристики. Это для того чтобы твердо уяснить, вокруг игра, светильник игровой предмет а не реальная вещь.

Светильник. Источник света. Вес 0.5 ед.

Мало информации, продолжаю всматриваться

Старый железный светильник. Источник света. Радиус освещенности 3 метра. Прочность 66 \ 69. Вес 0.5 ед.

Уже лучше, но я продолжил рассматривать, даже поближе поднес его к лицу. Прямоугольная железная коробка, боковины из мутного сероватого стекла. Наверху железная крышка с кольцом для переноски. Одна боковина открывается для доступа к фитилю и емкости с маслом.

Старый грязный железный светильник. Источник света. Действует 4 часа 29 минут. Радиус освещенности 3.21 метра. Прочность 66\ 69. Вес полный 0.5 ед. Вес пустого 0.3 ед.

Вот так -то лучше, не успел убрать светильник как выскочило системное сообщение

Получен навык идентификация предметов. Текущий уровень 1.

Получена слава 20. Навык нетипичен для вашего класса и получен самостоятельно.

Текущая слава 20.

Полез в панель своих умений и навыков и выяснил много нового и интересного о своем персонаже. Оказывается, я многое уже умею. Некоторые навыки были вполне ожидаемые, как то, владение топором или ношение средних доспехов. А вот когда я успел получить картографа или спелеологию я не помнил. На секунду "вышел" из меню, для того чтобы осмотреться на предмет опасности, и ничего не увидев, вновь залез в дебри интерфейса. Часть вопросов отпала сама собой. Например, я нашел способ мысленного взаимодействия с интерфейсом игры. Всего- то необходимо было поставить галочку напротив соответствующей строчки. До сих пор стояли настройки якобы оптимальные для меня. Расстроил заблокированный ползунок реалистичности. Сейчас он располагался на 70 % отметке. Можно было настроить и системных сообщений. И внешний вид и о чем меня извещать. Внешний вид я трогать не стал, уже привык к золотистому песку или пыли. Я для себя еще толком не определился. Если песок то куда он девается, когда сообщение исчезает, а если пыль, то

больно она крупная. Вообще, покопавшись в настройке системных сообщений, добавил только оповещение о повышении навыков и профессий. Также вывел компас на панель обозрения так сказать. Справа вверху появился здоровый архаичный деревянный компас. Нет, так не годится, как следует, посмотрев, нашел и его настройки. Менять можно было его расположение , размер и собственно вид. Сделал его поменьше и выбрал морской компас, мне такой больше понравился. А вот менять расположение не стал. Через минут десять, наконец, подогнал интерфейс под себя, как я привык. Окружающий мир сразу же стал восприниматься по-другому. Да и себе постоянное напоминание. И самое главное под компас вывел часы, отображавшие реальное время, и таймер до принудительного выхода. Закончив с настройками, я зашагал в направлении предполагаемого логова. Постепенно пещера понижалась, и стали попадаться грибки. Большие, напоминающие шампиньоны бело серого цвета, сначала я принимал их за камни. И лишь расплющил один из них, случайно наступив ногой , понял что это никакие не камни, а очень даже грибы. Присмотревшись к ним, выяснил что это "камнешляпки" с неизвестными эффектами. Весили они от 0.7 единиц веса. Для себя на будущие, решил обозначать вес в килограммах. Ладно, грибы подождут, все одно места в вещмешке нету. К тому же стало сыро и влажно, а в воздухе повис сладковатый запах гнили. Видимо логово рядом. Интересно полукрысам полусобакам такие условия по душе или я ошибся и логово в другой стороне? Очередной крутой поворот открыл пост охраны. Группа кобольдов голов в десять все того же третьего уровня располагалась у костра. За Спиной у них была деревянная перегородка с дверью. Мое появление не осталось незамеченным. Свистнули первые стрелы. Им вторили щелчки арбалетов. Пригнувшись и выставив перед собой щит, я рванул, что было сил, стремясь преодолеть разделявшие нас метров двадцать, как можно быстрее. Выстрелы при попадании в щит отнимали по два три хита, иногда урон был равен нулю. Но пара арбалетных болтов угодило в торс, минуя щит. Видать игра предусматривала способы пробития щитов. Правда сам щит внешне был целым. Лучники успели выпустить два залпа, арбалетчики возились с перезарядкой, когда я вломился в их ряды. В ближнем бою стрелки оказались практически беспомощными. Достав ножи, они бестолково бросились всей гурьбой, больше мешая друг другу. К тому же закрыли собой линию огня для арбалетчиков, те нисколько не смутившись этому, разрядили арбалеты в спину своим товарищам. К моей радости френдли фаер в игре был. Залп троих арбалетчиков убил одного и ранил еще двоих горе лучников. Собственно я бы и так

справился, но все равно спасибо. На каждого кобольда приходилось тратить не больше трех ударов. Когда последний из них затих, я наконец то получил шестой уровень. Снова пять свободных единиц характеристик и по единичке к силе и выносливости. Добавил две единицы, к выносливости доведя ее таким образом до тридцати остальное снова в силу. Итого :

Сила 34
Выносливость 30
Ловкость 9
Дух 5
Интеллект 0
Здоровье 368
Урон 45-78
Броня 256
Шанс блокировки 20 %

Вообще характеристик и значений была тьма тьмущая, но по большей части сейчас они были равны нулю, или стремились к нему. Вспомнил про не распределенные таланты, перешел на закладку развития своих умений. Два очка таланта снова вложил в искусство блокировки, дававшие теперь 4 % шанса блокировки и 1 % шанс отскока. Выделив последние, выяснил что **отскок** это вероятность того что метательный снаряд срикошетит от щита. Приятно хоть и бесполезно. Искусство блокировки было проходным, открывая **толчок щитом**, а затем и **таранный рывок**. Оставшуюся единичку талантов вложил в **Толчок**, отброс противника на расстояние 0.5-1.0 м, прерывание чтения заклинания, генерирует дополнительное агро. Урон равен 12 % базового. Стоимость 35 единиц неистовства. Повторение через 9 секунд. Очень неплохо. Но тоже проходное умение, его на следующем надо будет улучшить на два ранга и здравствуй **рывок**. Последние умение в ветке мстителя. **Рывком**, называлось мгновенное увеличение скорости перемещения на 300 % на 0.9 секунды. На первом ранге. При столкновении, цель оглушалась. Время и шанс оглушения зависели от разницы в характеристиках конкретно от разницы в выносливости и силе. После того как изучу рывок, надо будет взять проходные умения в двух других ветках развития. Ну а теперь займусь приятным, осмотром трофеев. Лучники поделились стрелами (71 шт.) сушеными грибами (4 шт.) и двумя луками, одним длинным и другим коротким. Луки мне не подходили по классу, поэтому я даже особо и не стал их рассматривать. Арбалетчики поделились со мной неплохим кинжалом, дававшим единичку ловкости и с уроном 12 - 15. Одно меня в нем не устраивало, у него было

ограничении только левая рука. Расставаться со щитом я был не намерен, но и бросать хорошую вещь тоже. Залез в инвентарь с целью выкинуть, что ни будь ненужное. В итоге сбросил пару драных сапог, вряд ли они стоят больше пары медяков, а вот кинжал явно чего ни будь да стоил. В очередной раз огорчился невозможностью утащить все что хотелось. Финансы мои пополнились почти на две серебряных монетки. Собрав все что не смог утащить в кучу на всякий случай. Вдруг разживусь более вместительной сумкой. Я попытался было открыть дверь. Но не тут- то было. Хлипкая на вид конструкция даже не пошевелилась. Дернув еще пару раз и убедившись в бесполезности этого занятия, от злости пнул ногой.

Дверь повреждена, осталось прочности 89\90.

Ага работает, ну держитесь крысюки, я иду. Следующие минуты две я как заведенный пинал ногой дверь на уровне дверной ручки. Прочность уменьшалась далеко не с каждого удара. Наконец с глухим треском дверь слетела с петель.

Получен навык таран. Ур 1. До следующего уровня взломайте силой 10 дверей. Навык характерен для вашей расы.

Выглянув было в проем, я как можно скорее постарался отпрянуть. В метрах пяти от двери был стационарный самострел. Кобольд оператор очень уж недобро смотрел на меня. Да и шеренга лучников кобольдов тоже видать не питала любви ко мне. Я едва успел отпрянуть как в проем влетел снаряд от самострела в сопровождении маленькой такой тучки стрел. Еще раз на секунду выглянул посмотреть сколько там мобов и какого они уровня. Один кобольд сидел за самострелом второй помогал ему с перезарядкой. Ну и лучников с десяток. Ладно они не проблема, главное самострел. Снова отпрянул пропуская залп стрел и тут же бегом помчался к оператору. Тот умер всего с двух ударов, помощник нанесший безнаказанно пару уколов в спину выдержал три. Лукачи были и того хлипче. Второй удар практически всегда добивал с каким ни будь кровавым эффектом. Отсеченные лапы и головы уже не смущали, фонтанирующие струи крови не вызывали никаких эмоций. Больше интересовало количество опыта и лут с них. Все те же стрелы, один аметист да куча кусков угля. И зачем им уголь? А вот денег снова кот наплакал. Относительно богатый был оператор самострела, он поделился целой серебрушкой, остальные по десять пятнадцать меди . Самым интересным был самострел. Хотя самострел это мое

название той конструкции, так это называлось "механический копьеметатель мк.4". Рассчитанный на расы значительно ниже меня, он тем не менее вызывал уважение. Урон в 100 -170 единиц пускай и раз в десять секунд для 3 -4 уровней это много. Попробовал поднять его и не смог, требовалась сила суммарным значением 100, так что я просто осмотрел это чудо инженерии повздыхал да и пошел дальше. Очередной поворот и вот кажется, я нашел то что искал. Просторная хорошо освещенная пещерка, заставленная ящиками бочками мешками и бог знает еще чем. Все стены в норах, часть занавешена красно коричневой тканью, часть нет. Видимо общинный дом или что - то на вроде того. Отступать им или уже некуда или они не хотят, ну так даже лучше. Подземное путешествие пора кончать. С полсотни кобольдов первого второго уровня, нейтрального желтого цвета, прятались за спинами жидкой шеренги последних защитников. Во главе защитников был знакомый мне бригадир. Ну вот и свиделись, за тобой должок. Кто там что говорил про загнутую в угол крысу? Говорят такие опасны сейчас проверим. Бригадир опять что - то скомандовал своим и снова начал колдовать свой шип. Ну нет. Так не пойдет. Толчок и заклинание закономерно срывается. На сыпавшиеся со всех сторон удары защитников я старался не обращать внимание. Главное добить их главного, он тут единственный кто представляет опасность. Была надежда что сработает амулет, но тот молчал. Видимо не в этот раз. Ну да ладно, и так прорвусь. Проскочивший критический удар оборвал жизненный путь бригадира, тут же все кобольды будто сошли с ума. Побросав оружие, у кого оно было. Они принялись носиться взад вперед, схватившись за голову. Поймав взглядом одного я разглядел что на него наложен дебаф "**Ужас**". И что до его окончание осталось 59 секунд. Что будет по окончанию? Вся толпа ринется на меня? Значит надо ее проредить пока они по сути беспомощны. За минуту я успел убить всего семерых, и приготовился к окончанию действия такого полезного дебафа. Но он и не думал кончаться, поймав взглядом еще одного паникера увидел, что время до окончания стало значительно больше. Теперь таймер показывал 4 минуты 12 секунд. Вроде как за убийство начисляется дополнительное время действия? Решив проверить свою смутную загадку запомнил время действия и убив еще одного сравнил значение. Так и есть за каждого убитого начислялось по сорок секунд. Дальше я гонялся за бестолково метавшимися мобами и убивал их в спину. Когда их осталось не больше десяти они разом остановились и бухнулись на колени, поднимая лапки в жесте пощады. Хоть и отвратительные твари в общем то, но сдавшихся добивать не стал, да и просто интересно

стало, что же теперь с ними можно делать .

*Вы захватили в плен группу существ. Получен редкий навык **Поработитель ур. 1.** Существует шанс сдачи в плен существ напуганных вашей силой. Получена слава 75. Вы десятый кто смог подчинить своей воли других существ.*

Над каждым кобольдом появилась приписка "Пленник Бейкруши". Кобольды так и сидели на коленях опустив морды в пол. Размышляя что с ними теперь делать обошел и облутал все трупы. Подобрать удалось только деньги, все абзац места нет вообще. По весу до предела еще далеко, а вот по объему уже все. Куча разнообразных шмоток так и осталась лежать на полу. Было обидно бросать, но куда деваться. Тут мое внимание привлекла самая настоящая телега, запряженная не то страусом не то цыпленком переростком. Подойдя поближе я стал рассматривать ее. В голове сразу возникли два вопроса, как и зачем? Это если культурно. Если в этой зале телега еще могла худо бедно передвигаться, то проход через который я пришел, будет очень тесный. Значит есть выход на поверхность и довольно широкий. Ведь как то же телега сюда заехала. Глянул на карту покрывшеюся планом исследованных подземелий и сразу заметил нестыковку. Дальняя стена на карте не отрисовывалась, рука провалилась в пустоту при попытке опереться на нее. Очередная иллюзия, что ж, пора привыкать к таким фокусам. Метод прощупывания определил границы прохода. Заодно заглянул по ту сторону иллюзии. Широкий постепенно поднимающийся проход на поверхность длинной в метров триста. Округлый выход освещен дневным светом. Понятно, вот так телега и проехала. Иллюзия кстати была двусторонней, и со стороны выглядела как обычная стена пещеры. Вот почему кобольды не убежали через этот проход? Загадка. Может дневного света боятся? Сейчас проверим. Взяв за шкирку ближайшего пленника я потащил его к замаскированному проходу. Чем ближе я подходил к выходу тем явственней тот начинал нервничать. Когда я уже на половину прошел сквозь иллюзорную стену, кобольд стал верещать попискивать и пощелкивать. Наружу ему явственно не хотелось. Даже не зная язык кобольдов, я отлично понимал что тот умоляет не тащить его на свет. Ну и ладно, теория проверена, дальше тварюшку мучить не стал.

- Ладно живи, понимать бы еще тебя, а то твой писк мне не о чем не говорит.- отпустил на пол пленника, тот облегченно вздохнул и пропищал что то своим сородичам. Оставив на время в покое пленных мобов я направился к телеге. Мне было

интересно могу ли я ее прихватизировать, или нет? Частенько в играх случались ситуации где по логике вещей можно было бы использовать ту или иную возможность. Существенно облегчая себе жизнь. Но вопреки логике разработчики либо сознательно либо по причине личной криворукости блокировали такие обходные пути. Вот спрашивается почему факел доступный для переноски гаснет через n часов. А прикрученный на пару болтов кое как к стене, вечен? И почему его нельзя открутить? Или погасить вылив ведро воды или используя какую водную магию. Часто воплощают тысячи нюансов для реалистичности, а такие в общем очевидные вещи опускают. Вот и теперь я подходя к телеге я гадал, она тут для мебели или все- таки можно ее использовать. Прикоснувшись к борту я получил сообщение

Хотите принять транспортное средство? Да \нет ?

Конечно да. А собственно что из себя представляет мое новое средство передвижение.

Телега крестьянская. Прочность 320 \320 ед. Посадочных мест - 7. Мест под контейнера - 6. Сытость животного (ых) 89 % . Здоровье 54\54. Максимальная скорость передвижения 15 км\ч.

Внимание. Отсутствуют необходимые навыки для управления. Максимальная скорость снижена до 5 км\ч.

Ну вроде неплохо, хотя какие такие навыки отсутствуют, могли бы и перечислить. А вообще дареному коню в зубы не смотрят. В моем случае цыпленку в клюв. Интересно, а что он ест. И как часто, и кто он вообще такой. Присмотревшись к нему, я получил довольно подробную информацию и менюшку взаимодействия с чудо скакуном. Звали это чудо в перьях "Молодой тягловый пеко -пеко". Привет из поднебесной видимо. Ел пеко - пеко растительную пищу, предпочитая зерновые. Сейчас он был второго уровня и являлся по сути самостоятельным маунтом. Чтобы его как то поднять по уровню придется жертвовать частью опыта в его пользу. По умолчанию я уже отстегивал 10 %. Снижать эту величину можно было, но не рекомендовалось. Телега же была по сути вторым групповым маунтом. Хоть и неживым, но тоже откусывающим 10 % опыта. Только она не повышала уровень, а вырабатывала очки модернизации, важным, но не единственным условием для проведения улучшений. Менюшка с деревом модернизации обычный телеги поражала длинной и развесистостью. Почти

везде требовались какие ни будь ресурсы для "покупки" очередного апгрейда.

Хочешь установить тент? Нет вопросов, с тебя 2000 ед. модернизации еще 500 золотом ну и собственно материалы. Хочешь, делай из шкур и дерева, хочешь из мифрила и золотого шелка. Только про увеличение массы самой телеги не забудь. А то тягловое животное не утащит. Минут десять разглядывал то дерево развития талантов пеко - пеко, то возможности модернизации телеги. Постепенно приходило понимание как мне повезло. Если заменить пеко - пеко на какого ни будь более выносливого, то можно будет выжать приличную скорость. А это уменьшение время для транспортировки наших будущих пленниц. Только надо немного доработать внешний вид и... Тут я вспомнил про самострел. А есть возможность установить его сзади? Оказалось что да есть такая возможность, если пожертвовать 2 точки под контейнеры на их место можно установить поворотную платформу. Расстраивало одно, требовалось достаточно развитые профессии столяра, кузнеца и инженера. А это время, много времени. Да и эффективно развить я бы мог только кузнеца. Первичная характеристика отвечающая за рост профессии была сила, вторичная интеллект. Для столяра ловкость и интеллект. Ну а инженерия мне по сути не по силам. Нет взять я её мог бы. Только вот рост зависит от интеллекта напрямую. А его у меня 0. Может Юру озадачить стать инженером? Надо попробовать. Потянет ли только? В принципе можно выучить хоть все профессии, но настоящим мастером можно стать лишь в одной из них. Первый ранг можно поднять легко и быстро. А вот дальше начнутся проблемы. Еще раз посмотрел на теоретически достижимые апгрейды для телеги.

> ***Установка поворотной станины*** необходимые для этого профессии.
>
> ***Инженерия 125, Кузнечное дело 100, Плотницкое дело 75. Установка тента, Плотницкое дело 100, Кузнечное дело 75. Усиление несущей рамы, Плотницкое дело 125, Инженерия 100, Кузнечное дело 75.***

Дальше интересней, но времени прокачивать до 150 и выше, просто нету. Да и вообще, стоит обсудить вечером идею включения телеги в план похищения, с Юрой и Вадимом, может, откажемся, но пока я однозначно ее загружу доверху. От раздумий меня отвлек кобольд пленник, который тихонечко попискивал пытаясь привлечь мое внимание.

- Чего тебе?- удивился я. Как вести себя с пленными, я не

знал, такого рода опыта не имел. Вроде бы надо быть пожестче, но них ведь без слез не взглянешь. Кстати стоило мне разглядеть как следует кобольдов, как пришло понимание моей такой легкой победы над ними. Уровень уровнем, а вот приписка под ним гласила что данный монстр значительно слабей своих собратьев по уровню. Отсюда и пониженный урон у них, и повышенный по ним. Да здоровье у них урезанно. Не понятно почему только они тогда напали первыми.

Кобольд что то прощелкал пропищал, и протянул маленькую каменную фигурку. Я осторожно взял ее и стал крутить в руках рассматривая.

Малый оберег удачи. Вес 1.0 Доступно новое задание Лингвист I. Награда : изучение основ нового языка. Принять? да \нет.

Взглянув на кобольда переминавшегося с ноги на ногу, решил приять квест. Посмотрим что он хочет мне сказать. ***Да принять задание.***

Лингвист I
-Изучите 8 оберегов удачи для познания основ языка кобольдов.
Награда язык кобольдов. Опыт 980 единиц.

Так, и где мне еще 7 штук взять? Оказалось что все просто, пленники по одному подходили и протягивали мне фигурки. Фигурки изображали каких- то карликов что ли, и на кобольдов походили мало. Ну да ладно, потом разберусь. Пока я сконцентрировал внимание на фигурке карлика. Белая шкала прогресса возникла над фигуркой. От удивления я поднял взгляд и попытался ее разглядеть и она тут же пропала. Вновь вперился взглядом в фигурку, и полоска вновь возникла отмечая процесс изучения. Понадобилось полторы минуты чтобы шкала полностью заполнилась. Фигурка враз полегчала и посерела что ли. Понятно теперь она бесполезна.

Лингвист I
Изучено 1 из 8

Отложив первую принялся изучать следующую. Вновь полоска прогресса неторопливо заполнилась. И снова фигурка "разрядилась".

Лингвист I

Изучено 2 из 8

Так продолжалось вплоть до восьмой :

Лингвист I
Изучено 8 из 8

У меня оставались еще две неизученных фигурки, а квест уже выполнен. А что будет если и их изучить? Дайка я посмотрю. А вдруг? Собственно что именно должно произойти я не знал, смутная надежда на увеличение опыта в награде.

Лингвист I
Изучено 10 из 8
Внимание открыта дополнительная задача, изучить главный оберег удачи.

Здорово, а что дадут? И где его искать? Кобольды выжидающе смотрели на меня, как бы вам объяснить что я хочу найти. Медленно, пытаясь строить максимально простые предложения и помогая жестами спросил,- Где главный оберег?

- Там, там. Идем.- Ответил тот самый кобольд который и предложил мне начать квест. Ушами я отчетливо слышал писк и щелчки, а общий смысл как бы укладывался в голове сам по себе. Но вот как они меня так быстро поняли, вот это вопрос. Хотя они ж неписи, у них может вообще прописано понимать все языки. Так что с них и взятки гладки. Надо добить уже квест лингвистический, собрать в телегу все что поместиться да и двигать на поверхность. Надоело уже тут торчать. Кобольд подвел меня к стене и ткнул лапкой в нее. Еще одна ложная стена, еще одна иллюзия. Ну что ж посмотрим что там. Шагнув и замер пораженный. Я словно перенесся из фентезийного средневековья в стимпкавское возрождение. Круглый зал больше напоминал центральный пост управления корабля. Единственный рабочий светильник, багровый кристалл заключенный в бронзовый патрон свисал на цепи с потолка, освещал все красным светом. Видимо автономное аварийное освещение. Некоторые приборы были смутно знакомы, другие абсолютно непонятного назначения. Но все было выведено из строя обвалом. Относительно целым был пульт за которым навечно застыл камнем оператор. Руки его лежали на тумблерах взгляд устремлен на мнемосхему. Мертвец превратился в каменный памятник самому себе. Плотно сжатые губы, лицо полное решимости идти до конца. Что ж ты не покинул свой пост, одно это достойно уважения. Не знаю что ты делал, но ты не отступил. Осмотр пульта ничего не дал.

Подсказка выдавала одни знаки вопроса в описании. Ну а по мне пульт управления какой - то машинерии, пускай и выполненный в бронзе с нелепыми барельефами животных и птиц. Сам мертвец был одет в нечто напоминающие обычную робишку, только с эполетом на плече. Разглядывая оператора я сначала и не обратил внимание на шкалу прогресса изучения. Уж очень заинтересовал сам герой. Пожалуй он мог быть гномом. Таким подтянутым, высоким гномом. Борода лопатой может по меркам гномов и маловата, но для людей она очень пышная. Да руки его были под стать моим. А в плечах он даже пошире был. Да и табурет на котором он сидел, был выполнен из камня, с бронзовыми вставками и бронзовой же сидушкой. Массивный и тяжелый, как и нравиться гномам. И как он только геморрой он на нем не заработал? Тут я заметил наконец шкалу прогресса. - Так он и есть оберег удачи? - спросил я вроде как себя, но сзади донеслось пощелкивание

- Да, последний давший мысль, есть хранилище удачи- Я чуть не подпрыгнул от неожиданности, совсем забыв про кобольдов. Самый смелый из них стоял сзади, и почтительно смотрел на статую оператора. Еще пара морд торчало из стены иллюзии.

- Кто такие давшие мысль, ваши хозяева?- спросил я его не прекращая рассматривать статую. Секунда замешательства стоила мне половины полоски изучения, хорошо, что полностью не обнулила.

- Нет, наши создатели, они были очень добры к нам.

- Ты говоришь, были и последний. Их больше нет?

- Да.- Исчерпывающий ответ.

- А поточнее? Я хочу знать почему их тут нет.- Кобольд немного завис, а потом разрядился длиннющей тирадой, внутренний переводчик все это время молчал. Стоило ему закончить как я узнал все сказанное разом. Это было болезненно, заломило в висках и слегка закружилась голова. Подождав пока земля перестанет вращаться попытался разложить по полочкам сказанное. Давно, 40 поколений назад (как именно давно не я знал, поскольку продолжительность жизни кобольдов мне не известна и выяснять пока нет сил и желания) появились первые несущие мысль (самоназвание кобольдов). Давшие мысль (соплеменники оператора) изменили диких предков кобольдов, дав им разум и научив многим наукам. Благодарные кобольды стали верой и правдой помогать своим создателям. Но счастья век оказался не долог, у создателей были враги с которыми те вели войну на уничтожение. И в какой - то момент враги обнаружили это убежище создателей и огромным числом

атаковали. Последний давший мысль (видимо оператор) ценой собственной жизни спас группу кобольдов вызвав маленькое землетрясение. Видимо подорвав какой- то механизм. Несущие мысль никогда не были воинами, но они любили своих создателей и выполняли последнюю волю выжить во что бы то не стало. У них много врагов и им тяжело жить. (На жалость давят, ну это и понятно). А теперь они просят огромного великана пощадить их, они готовы выполнить любое желание, только бы их оставили в покое.

Щелк и полоска прогресса заполнилась до конца.

Задание лингвист I выполнено.
Получен Опыт 1090.
Получено знание языка кобольдов. Уровень средний.
Доступно задание: тайны прошлого. Редкое. Награда неизвестна. Найти другие упоминания о дарующих мысль.
Доступно задание: Лингвист II. Обычное. Изучите еще один неизвестный вам язык. Награда повышение характеристики интеллект +1.
Доступно задание: Презрение к слабейшим. Редкое. Награда вариативна.
Доступно задание: Сострадание к слабейшим. Редкое. Награда вариативна.
Получен новый уровень 7! Повышены характеристики +2 выносливости. Доступно 5 свободных характеристик. Доступно 3 единицы талантов.

Первые два задания я взял не раздумывая, в случае чего просто откажусь. А вот над двумя взаимоисключающими задумался. "Презрение" к бабке не ходи это либо прибить либо сделать рабами, "Сострадание" наверняка отпустить. К рабовладельцам я отношусь крайне негативно, в реальной жизни не встречал и слава богу. А вот в играх довольно часто и всегда стремился навредить им. Да и убивать пленных как то не по мне. Отпустить их ? Что ж пускай живут. Ладно решено отпущу их. Выбираю "**Сострадание**".

Сострадание к слабейшим.
- Освободить пленников в течении следующих 15 мин.
-Подарить еды 30 единиц.
- Подарить оружие 10 единиц.

- Подарить комплекты брони 10 единиц.

Чего такого я и ожидал. Быть добреньким всегда накладно. Хотя с условиями все просто, еды дам, яблок хватает да и грибы сушеные в кучках лута то тут, то там лежат. Оружия воз и маленькая тележка как и комплектов брони. В общем легко и не принужденно выполню. Правда не сразу, сначала мы всей толпой отправимся за самострелом.

- Эй несущие мысль, пошли за мной, сейчас будете помогать.

Несмотря на то что свободные очки характеристик я бросил в силу и мне помогало десять кобольдов самострел еле дотащили. Еще я их немного поэксплуатировал при погрузке и установке ящиков на телегу. Ну и лут с пола они сгрузили в те же ящики, заполнив один из них едва ли на треть. В ящиках в отличии от вещмешка лут складывался более компактно. Довольно объемные вещи, балахоны нагрудники и тому подобное, при приблизительно равных характеристиках упаковывались в стопки по три штуки. Да и места в них было на порядок больше. Необходимости перекладывать лично не было благодаря менюшке доступа к инвентарю. В ней предусматривалась возможность рассортировать все вещи по категориям или количеству, или размеру. Два десятка позиций в фильтре, как хочешь так и сортируй. Главное про массу телеги не забывай.

Всего влезло пять ящиков, шестую точку занимал упакованный самострел. Ну как упакованный, накрытый мешковиной и перевязанный веревками, что бы не так бросался в глаза. Ну и просто чтобы не пылился, рядом лежали снаряды для него также укрытые мешковиной и связанные в пук. Легких копий играющих роль стрел отыскалось всего шесть штук, но и то хорошо. С погрузкой кобольды уложились за одиннадцать минут. Раздать всем по кирке и лопате (весят много да и стоят наверняка копейки), кожаные штаны и жилетки (качество так себе плюсов нет потому и не жалко) да и яблоко иглотела с двумя сушеными грибами, недолго. На все уходит еще минуты две. Ну и главное

- Я дарю вам свободу, живите как знаете - и квест зачтен.

Радостный писк, правда не очень продолжительный. Еще бы недавно было большое племя, теперь всего десять. Ну а не фиг первым в драку лезть. Ладно выжили и ладно, опять расплодятся.

Задание: Сострадание к слабейшим выполнено.

Волна тепла разливается у вас в груди. От осознания свершения доброго дела. Награда слава +1.

Характеристика удача разблокирована. Начальное значение 1. Теперь все ваши действия чуть

более успешны.

Глянул в характеристики, точно добавилась удача. Но кроме описания что все мои действия чуть более успешны другой информации не было. Ладно пожал плечами, в конце концов я о игре еще много чего не знаю. Шанс блокировки и крита наверное увеличиться. Заодно заглянул на закладку талантов и обомлел. Поя вилась еще одна ветка развития, целиком завязанная на удачу. Первым в списке стояло умение "***счастливая монетка***" Пассивное умение при обыске есть шанс найти золотую монету, срабатывает не чаще 1 раз в 8 часов. Обыскиваемый должен быть равен или выше уровнем. Моя жадность приняла образ сороки и не иначе как клювом ткнула в кнопку принять. Что я наделал. Потратил ценный поинт развития на призрачный шанс найти желтый нарисованный кругляш. Жадность возмущенно каркнув убралась куда - то в глубины души, видимо от греха подальше. Теперь рывок только через уровень, плохо очень плохо. Два оставшихся вложил как и планировалось в толчок. Черт, как же так. Все хорошее настроение испарилось как не бывало, я на автомате залез на козлицы, не обращая на радующихся кобольдов внимания, и стегнув вожжами пеко- пеко потихоньку затрясся в сторону иллюзионной стены. На выход из пещеры. Цыпленок переросток кстати вообще никак не отреагировал на приближавшуюся стенку, свободно пройдя сквозь неё. Кобольды что то пищали в след, наверное примерно такое, спасибо что отпустил , но лучше бы ты вообще не приходил, я не слушал их. Млин, теперь мне однозначно надо брать 30 уровень что бы перекрыть потерю таланта. Дальше я даже не стал рассматривать ветку развития удачи. Делать ничего не хотелось, руки буквально опускались. И ведь злится не какого, только на свою жадность сороку. Глянул на таймер, еще почти два часа до выхода. Сверился с картой, так где же я. Оказалось что с другой стороны горной гряды. Впереди поселок "Шесть путей" по идее там гряда и закончится. Решено еду в поселок потом к Грунду, заодно успокоюсь, да и лут продам. Путь до поселка занял минут сорок, и я откровенно скучал, скала слева, скала справа. Камни да редкие кустики травы. Из живности только суслики да гиены первого второго уровня. Вот где качаться надо было. По мере приближения к поселению появился локальный чат, и скука ненамного отступила. Кто- то искал группу для прохождения особо замороченного задания. Другие продавали квестовые вещи. Один особо настойчивый товарищ искал где живут Зиверты. В ответ ему были лишь шутки разной степени остроумия. То ли никто не знал, то ли просто "тролили" товарища. Наконец

показался поселок, стоявший на берегу небольшого озерца. Главное здание возвышалось на добрых метров тридцать и видимо было небольшим фортом. Сложенное целиком из каменных блоков, оно явно выделялось архитектурным типом. Так скорее строить должны люди. Более мелкие строения были относительно однотипны и напоминали скорее избы мазанки. Только с орочьим колоритом. То тут то там виднелись черепа каких то рогатых животных. Покрыты крыши кожей, а не соломой. В практичности такого решения я сомневался, ну да видимо разработчики считали иначе. Вообще такое ощущение что с чем чем, а вот только с кожей поселок не испытывал нужды. Щиты стражников обиты толстой кожей, доспехи тоже из нее. Полоски кожи вместо веревок. Даже лопасти мельницы и те покрыты кожей. Поселок надо было называть "Кожаный рай", а не шесть путей.

- Уважаемый подскажи, это поселок Шесть путей? - Обратился я нпс стражнику орку стоявшему у ворот города. При этом пытался не заржать. Ворота были, а вот стены видимо забыли построить. Больший маразм видел только в Египте. Ну там вообще шлагбаум в пустыне. Орк скучающе посмотрел на меня и повозку и снизошел до ответа.

- Да, это Шесть путей, отвечаю сразу стены разобрали на постройку ферм.

- Что часто спрашивают?

-Каждый день, раза по три.

- А ворота почему оставили?

- А как еще налог взимать за пересечение городских ворот?

- И по чем нынче стоит это несравненное удовольствие?

-С пешего 5 медных, с тех кто верхом 30 медных, кто с товаром на продажу одна серебряная.

- Уважаемый, ты только не подумай чего плохого, а что мешает въехать в город не через ворота?

Тут орк немного оживился, и глянул на повозку внимательней, -А ты действительно хочешь узнать?- Второй расслабленно стоявший в тени ворот тоже как то подобрался. Видимо предвиделись любимые оркам математические действия. Отнять и поделить. Оно мне надо? Нет не надо.

-Нет что вы уважаемый, я всегда за закон и порядок. - Протягиваю серебряную монетку. Стражник с кислой мордой ее принимает. И выдает мне деревянный кругляш с красной эмблемой такой же был на вымпеле главного здания поселка. Символ больше всего смахивающий на солнышко с лучами. Только вот оскал у солнышка больно не добрый.

- Поздравляю, ты теперь официальный гость клана "злых

солнц". Пожелаешь вступить, найдешь палатку рикрутера, скажешь что от Громкголка, он сразу тебя и примет. - Морда правда его была все такой же кислой. Видать не сахар быть на службе у "злых солнц". Ну и ладно, у меня совсем другая задача.

- И всем такой выдается?

- Нет, только торговцам. Без него торговля запрещена.

- Ясно а его как постоянно на виду таскать или по требованию предъявлять?

-Дело твое, лучше на виду, мороки меньше. Давай покажу. Вот так.- Взяв из рук размалеванную деревяшку он приложил ее к правому наплечнику, и деревяшка словно приклеилась. А под статус баром, появилась иконка бафа. "Гость клана злых солнц". Так интересно и как она держится? Она ж плоская с обратной стороны. Залез в меню персонажа в раздел снаряжения, и только теперь нашел закладку украшательств. Мне оказывается уже было доступно четыре слота под всякие безделушки. Одну из них сейчас и занимал жетон гостя. Ну в принципе удобно. Если конечно не думать: как кусок деревяшки держится на клепаной коже наплечника без клея или чего - то подобного. Хоть бы плюнул на жетон что ли.

Торговые ряды расположились в тени главного здания. Продав все что проходило по разделу лут, смог поднять почти полтора золотых. В основном все шло очень уценено, за исключением как не странно угля. Тот шел по серебрушке. Видать для чего то нужен неписям. Выбор товаров, не то чтобы впечатлял, он вообще заставил вспомнить такое понятие как дефицит. Но хватала и нужных мелочей. Огниво для разведения костра, как и стопка дров строило мне тридцать медяков. Ящик для инструментов пятьдесят. Сами инструменты от десяти до пятнадцати меди. Хлеб у самого настоящего булочника два медяка. Наконец - то нормальная еда. Не удержавшись слопал целую буханку прямо у прилавка. На что старый пузатый орк булочник только хмыкнул, но явно порадовался такому одобрению его работы. Подумал и прикупил еще пяток буханок. В таверне смог приобрести десяток фляг с чистой водой. Там же нашел учителя кулинарии. За свои услуги он запросил смешных пять медяков. Минут сорок я жарил на решетке куски свинины, до сих пор лежавших мертвым грузом. Чем- то я понравился хозяину таверны, который по совместительству и был учителем кулинарии, под его присмотром навык рос как на дрожжах. Сказывался баф "**наставничество, увеличение скорости роста навыка на 30 %** ", которое накладывалось автоматически стоило ему подойти ближе чем на три метра. Интересно, а он в курсе этого? Ну как бы то ни было я испортил всего три куска мяса,

остальное выглядело очень аппетитно. К тому же здорово увеличивало скорость восстановления жизни. Всего навык поднялся до 61 единицы, и я смог взять ступень подмастерья открывавший дальнейший рост до 100 единиц. Я уже хотел было побежать дальше по делам когда меня посетила идея, нарезать бутеров на будущие, мясо есть хлеб тоже, осталось найти только еще что ни будь, ну например капусту. Место опять же в сумке немного освобожу. С этим я принялся строгать "радость подводника".

-Слишком толсто режешь. Надо тоньше. - Подал голос хозяин таверны. Мы были на его кухне, он периодически что- то помешивал в котле, но изредка поглядывал что же я там делаю.

-Большому куску и рот радуется.- парировал я.

- Это да, это конечно, - заулыбался непись - но ты не по рецепту бутерброды делаешь. Сейчас все испортишь. Мясо надо в полпальца резать, хлеб в палец не больше. А ты что делаешь? В два пальца хлеб и в палец мясо, эй и зачем ты капусту взял, она для рецепта вообще не нужна.

- А у меня и нету рецепта обычного бутерброда, я свой собственный, так сказать родовой, строгаю.

- А что за рецепт? И как называется?

- Ну рецепт прост, режешь хлеб, режешь мясо, капусту там, помидоры если под рукой есть. Огурчики колечками, если есть рыба то кладешь и рыбку...

- А рыба какая нужна?- Трактирщик уже оказывается, стоял и вовсю записывал. Даже очки в толстой роговой оправе нацепил. Зрелище до того уморительное, что я не удержавшись хихикнул. Он не придал этому значения, или просто сделал вид. Наверное можно было продать рецепт ему, ну да ладно, мне не жалко. Он мне тоже почти за даром помог. Хотел сказать килька, но вовремя сообразил, что тут такой может и не быть.

- Любая подойдет, главное чтобы не очень большая.

- А насколько сытный будет бутерброд э..?

- Очень сытный, хотя конечно зависит от полноты ингредиентов, а называется "Радость Черного Орка".

- Никогда о таком не слышал. Подожди минуту, я сейчас. - И рванул к себе в подпол. Выбрался он уже с целой охапкой разных овощей, правда не все я из них признал по внешнему виду. Ну вот зачем делать помидоры желтыми? И почему огурцы по виду больше болгарский перец напоминают? На вкус правда отличия были не существенны, и то ладно. На пару мы настрогали всего десять штук. Больше не смогли кончились серебрянки, маленькие рыбки, напоминавшие пескарей.

-Вот что Бейкруши, давай сделаем так, ты сейчас пройдешь

все врата и дашь на пробу этим лоботрясом свои бутерброды. Сейчас как раз уже пора им обед отправлять. Если им понравится то я тебе дам.. - тут он задумался - пятнадцать серебряников? Идет?

Получено задание: Пора обедать. Тип обычное.
Раздайте стражникам их обед. 0\12
Награда: 10 серебра. Опыт + 150.
И следом
Получено задание: На один зуб. Тип редкое.
Раздайте стражникам большие бутерброды 0\10.
Наблюдайте за их реакцией на угощение. 0\10.
Награда: 15 серебра. Опыт + 600. Рецепт приготовления "Радость орка"

Принимаю, чего уж там. Жаль конечно для себя в общем то делал. Но опыт куда нужней. Потом еще настрогаю. Только получается, что одна пара стражников будет в пролете с угощением и получит обычную пайку. Ладно хоть и не люблю задания такого рода, но сейчас надо их сделать. Обед стражников был более чем скуден, пара обычных бутербродов и фляга с водой. Наверное не от хорошей жизни так скромно кормят защитников. А может просто больше им и не надо, (что вряд ли). Выполнение заданий не заняло много времени. Правда первая же пара стражников запросила еще и вина. Выдав еще одно короткое задание типа принеси, подай. В награду получив скромные 100 опыта и полтинник медью, что не намного перекрывало затраты на само вино. Предчувствуя что и остальные захотят, немного промочить горло, я приобрел вина с запасом. И больше не мотался к виноделу лишний раз. Да и вообще, вино может и позже пригодится. Спиртное вообще универсальное средства нахождения общего языка между мужчинами. И не важно гном ты, орк или вообще ушастый. Действует в большинстве случаев , проверенно неоднократно. Так что пусть будет запас.

На роль обделенных, определил пару здоровенных рубак у южных ворот. На вид они были самые тупые из всех ранее виденных. По сравнению с ними первые встреченные мной охранники были вообще практически гениями. Слюни не пускали, глаза в кучу не собирались. Да и в целом не выглядели тупыми варварами, как их принято изображать в других играх. Полаяться матом , это да, это они любили. На торговых рядах насмотрелся, но не более. Немотивированной жестокости и злобы я не заметил. Орчих тоже хватало, причем их было не намного и меньше орков мужчин. Вид торчащих клыков конечно впечатлял, такая укусит

так укусит. Но в остальном очень даже ничего. Поменьше ростом чем мужчины они выглядели гораздо более пропорционально. Худышек среди них не было, но и толстух тоже. Если отбросить клыки да странную моду на стрижку под ноль. То очень даже ничего. Меньше третьего размера ни у одной замечено не было. Что тоже шло одним сплошным плюсом. Ну на мой взгляд по крайней мере. Нравы конечно простые как две копейки, но это по большому счету и хорошо. Сразу видно кто есть кто, безо всяких ужимок. Кстати охранники радовались моим бутербродам по-настоящему. Одна двойка состоявшая из представителей "слабого пола", (наверное лучше при них так не говорить, здоровенная секира удерживаемая без напряжения одной рукой вызывала невольное восхищение). Даже чмокнули в щеку, вино кстати попросили наравне с остальными.

По итогу двух заданий я стал богаче на четверть золотого. Да и полоска опыта почти заполнилась, оставалось меньше двух сотен. Но главное я оказался автором нового рецепта. Так игра обыгрывала введение нового предмета. Все это время шел расчет возможных характеристик, требуемых ингредиентов и требование к уровню профессии для приготовления, в общем то простого бутерброда. В итоге я получил рецепт требовавший уровень кулинарии 85 и выше. Что не могло не удивить, я ясно помнил что я развил свой только до 61. Причина оказалась в моем невнимании. Игра скромненько так, маленькими буквами в панели чата, информировала о дополнительной награде в виде повышения кулинарии до 100 единиц. Прочитав это я с разворотом на 180 градусов отправился обратно к трактирщику, брать следующую ступень развития кулинарии. Тот только со мной распрощался, и вот снова здравствуйте. Впрочем моей просьбе он не удивился, ему- то всего то и нужно было вслух объявить меня мастером кулинарного дела. Чему - то новому обучить он меня больше не мог, посоветовав поискать в столице мастеров кулинаров. Мол за определенную плату они будут рады обучить дальше. Единственное что он может так это продать книгу рецептов, ему она уже не нужна он и так все из нее помнит наизусть. А такому способному ученику как я может пригодиться. Продал что примечательно за одну медяшку, видимо просто так подарить ее не мог. Да и сколько раз на дню он ее дарит очередному игроку? Два, три а может раз десять? Ладно не важно, поблагодарив за науку я поспешил к своей телеге. В принципе все дела здесь закончил пора уже и сдать квест старому шаману. Телегу я оставил рядом с загоном для маунтов. Считалось, что здесь "лошадки" отдыхают, получая бонус к будущему опыту. Чем дольше простоял в загоне или просто рядом с ним, тем большее количество бонусного опыта получит зверь, ну или птица, как в моем случае. Телега была на месте, цыпленок переросток тоже. Но главное появился учитель верховой езды. Я уже было раскатал губу, обучится верховой езде. Но тут вышел облом. Навыку можно было обучиться только с двадцатого уровня. Я уже было расстроился перспективе до двадцатого перемещаться с черепашьей скоростью, как все тот же учитель пояснил что мне нужен навык извозчика а не наездника. С ним тоже не все так просто, но его хотя бы можно было взять на 10. Да и цена горазда скромнее, всего 70 серебряных монет. Что ж, поехал к Грунду. Потом у меня на примете один оазис имеется, вот там уровень и подниму. И добычу вообще всю возьму, теперь место не проблема. Сорока тихонечко показала свой

заинтересованный клюв. Но тут же получила мысленный шелбан по нему. Кыш пернатая, ты меня сегодня крупно подставила. К слову о пернатых, Пеко - пеко вел себя как и положено маунту смирно и безропотно, я повинуясь минутному порыву взял да и переименовал его в Желтоклюва. На мой взгляд ему эта кличка больше подходила. Удостоверившись что он сыт и в общем доволен жизнью, взобрался на телегу да и покатил потихоньку. Надеясь что успею добраться до свинофермы Грунда раньше чем сработает таймер.

Когда показалась свиноферма старого шамана, таймер уже отсчитывал последние три минуты. Квест успел сдать сонному шаману на последних сорока секундах. Даже не слушая что он мне там еще предлагает, усевшись по турецки дал команду на выход.

Секундная темнота и я вновь в реальном мире. Оказывается меня уже все ждали. И Юра и жены, да и Вадим заглянул. Быстренько сполоснувшись под душем и одев припасенную женой домашнею одежду. Устремился на кухню. Пора поесть нормальную пищу, да обсудить наши похождения. На столе дожидалась своего часа селедка под шубой, пюре картошечка, да винегрет с майонезом. Ну и для 0.75 "особой" место нашлось. Мы по достоинству оценили труд наших прекрасных половинок, отдали должное и водочке. Не налегали, пропустив только по писят на троих. Женская половина традиционно воздержалась. После чего начали пересказ наших похождений. Что я, что Юра так и не смогли взять десятый уровень. Новость что теперь у меня есть средство передвижения была встречена на ура, как и мысль включить ее в план. А вот с профессиями Вадим посоветовал не связываться. Все более менее полезные улучшения он сделает и сам, у него навык достаточно высок. Потом уже Юра хвастал своими достижениями, он выполнил классовый квест, и теперь имел три тотема, защитный, лечащий и атакующий, да и к тому же получил возможность использовать один из них на ходу вставляя его в специальный слот. Визуально это отображалось как ременное крепление на спине. Успех был в том что выполнил он этот квест почти на десять уровней раньше. Идя в хвосте у более высокоуровневого игрока. Тот в общем все и зачистил, а условия задания были просты, надо было просто набрать в особых источниках, эссенции четырех стихий. Если бы не различные элементали квест вообще был бы плевый. Но больше похвастать нам было не чем. Вадим слушал спокойно, жены куда как более эмоционально, в конце опять нашли повод выразить неудовольствие. Мол медленно поднимаем уровень. Но это была попытка прикрыть наш общий страх за возможную неудачу

спасения. Вадим же поддержал нас, сказав что мы идем по уровням и так максимально быстро. Это было сказано для жен, чтобы немного их успокоить, да и просто из мужской солидарности. Я то прекрасно понимал умом, что можно было качаться и быстрее и эффективнее. Но, черт возьми все так реально и так любопытно. Да и ощущения не сравнимы с ощущениями реального мира. Воздух кристально чистый, им хочется дышать полной грудью, вода чудо как хороша. И она так освежает как не может освежить вода не из - под фильтра, ни из пластиковой бутылки. Что бы не твердила реклама по этому поводу. Единственное что- то похожее было в воспоминаниях из детства. Также легко дышалось на даче у деда, также чиста и прозрачна была вода из колодца. И таких мелочей море. А дьявол, как известно, прячется в мелочах. Уже сейчас я думаю как завтра снова войду в игру. Да я прекрасно помнил зачем я захожу в эту игру. Но это не мешает жаждать вновь насладиться ощущениями. И это я еще был только в такой негостеприимной локации как "каньоны неистовства", по сути уменьшенной копии с американского великого каньона. А что будет когда попадется какой ни будь лес. Где будет свежо и прохладно? А если лес будет не простой а волшебный? Ни стану ли я искать доводов чтобы не поверить авторитету академика и остаться в игре? Ни начну ли уговаривать жену присоединится? Хотя последнее вряд ли. Зная ее отношения к играм вообще, а к этой в частности. Да и к современной технике в целом, уговорить ее просто надеть вирт шлем была почти непосильная задача. Что уже говорить о капсуле. Заведомо безнадежное дело.

Разбор полетов продолжался долго. Вадим смог порадовать нас информацией о наших девочках. Он выяснил не только имя расу и класс, но узнал и примерное текущее расположение. Почему примерное, потому что администрация и так крайне неохотно делилась информацией даже об обычных игроках. А об оцифрованных вообще молчала, оставляя большинство запросов без конкретных ответов. Но, кое - что все же стало известно от них. Оля теперь отзывалась на Айра Маэтон, выбрала как мы и предполагали эльфийку, (лесную), а вот класс у нее был редкий, танцор клинков. Что - то вроде гибрида воина и "роги", в основном направленный на развитие ловкости класс. С большим количеством массовых атак и с невероятным шансом уклонения. К тому же с увеличенной скоростью перемещения. А вот со здоровьем у класса были большие проблемы. Ушастые им в принципе похвастаться не могли, не их конек. Но танцоры изначально имели пенальти на рост здоровья. А отсутствие на ранних уровнях маскировки делал этот класс сложным в

освоении. И соответственно большинство не рисковало брать его. Перед оцифрованием уровень у Оли был 17. Вика также стала лесной эльфийкой, отзывалась теперь на Насилмэ Турэ, и также выбрала нестандартный класс, Сирену. Это вообще бог знает что а с боку бантик. Ближе всего были трубадуры и барды. Но у них все - завязано на музыкальные инструменты. У сирены, на ее голос, к тому же требование иметь врожденный музыкальный слух, который есть далеко не у каждого. Класс был скорее ближе к классам поддержки. Мог немного лечить, усиливать, мог и заставить танцевать. Правда любой урон или просто негативное воздействие прекращали действие танца. Вообще по этому классу было удивительно мало информации. Единственно что точно известно что, Сирены должны петь непрерывно для продолжения воздействия своих умений. Музыкальные инструменты добавляли дополнительные эффекты, но были вторичны. Вроде бы был у сирен и "контроль над телом", и это было очень не приятно. У Вики уровень перед оцифрованием перевалил за 21. Все это надо было хорошенько обдумать. Схему засады рассчитать с учетом специфики известных классов. К тому же пришлось перекраивать схему развития для Юры, для доступа к "немоте". С одной стороны его возможности как лекаря увеличатся, но вот усиливающая ветка остановиться только на ускорении передвижения, недобираясь до повышающих силу умений. Еще нам было необходимо поймать, приручить и прокачать очень необычного, хотя и достаточно часто встречающегося пета. Нам нужен "тлеющий бесенок". В качестве бойца он практически никакой, но нам и не нужен боец. От него нам нужно всего три абилки, ***канал маны***, ***запас маны***, и ***воровство маны***. Первая позволит ему перекачивать свою ману Юре, вторая увеличит его ценность как аккумулятора, а третья самая главная должна выесть весь запас маны у Вики. Только вот поначалу абилка ***воровство маны*** крадет всего 5 единиц. И развивать ее надо как минимум до 6 - 7 ранга. А это 19 или 21 уровень пета. То есть качать его надо начинать прямо сейчас. Хотя есть и обходной путь. Купить уже пойманного высоко уровневого на аукционе. Но это дорого, очень дорого. Были и еще нюансы, которые мы обсуждали. Например как добраться до **Извечного леса**, локации где теоретически сейчас находятся дочки. Как оттуда пробираться в **Чернотопье,** ближайшей локации где будет расположенный алтарь западня. Наши ненаглядные некоторое время еще пытались слушать, но постепенно скисли, потонув в сленге игры. Мы переместились на балкон, Юра с Виктором перекурить, ну а я за компанию.

- Юрий, Борис мы очень сильно отстаем от графика, надо

что то менять. Я понимаю все, но таймер тикает неумолимо. Предположение Академика про 1000 часов лишь теория. Да и времени прошло уже не мало, целая неделя. Девочки уже как минимум 30 уровня. При схеме в шесть часов в сутки мы банально не успеем их догнать. План в семь сотен единиц силы достижим лишь на уровне так шестидесятом. - Мы внимательно слушали соглашаясь с Виктором. План хорош но вот с исполнителями не повезло. Мы слишком долго возимся.- Предлагаю, завтра с утра установить блокиратор таймера на капсулах. Увеличиваем пребывание до восьми часов. Я бы предложил больше, но после вашего рассказа, боюсь вы оба очень подвержены эффекту провала. Косвенно это подтверждает произошедшие с Олей и Викой. Причем Борис, Вас, это касается в первую очередь. Совет, видите изменения в интерфейсе, бросайте все и выходите из игры. Любая незначительная деталь сигнал о приближающемся провале.

- Да я понимаю, один раз я так уже сделал.- Юра хмурился, но молчал, да и я был не в восторге. Долго гнал от себя мысль, что может это все из-за меня. Что может, передалось по наследству не самая моя лучшая черта. Увлеченность. В свое время я смог переключится на реальные вещи, ставя перед собой конкретные задачи. И как считаю, добился неплохих результатов. И теперь из - за неё опять все чего добился под угрозой. Но альтернатив я не видел. С предложением Виктора мы согласились.

- И всем такой выдается?

- Нет, только торговцам. Без него торговля запрещена.

- Ясно а его как постоянно на виду таскать или по требованию предъявлять?

-Дело твое, лучше на виду, мороки меньше. Давай покажу. Вот так.- Взяв из рук размалеванную деревяшку он приложил ее к правому наплечнику, и деревяшка словно приклеилась. А под статус баром, появилась иконка бафа. "Гость клана злых солнц". Так интересно и как она держится? Она ж плоская с обратной стороны. Залез в меню персонажа в раздел снаряжения, и только теперь нашел закладку украшательств. Мне оказывается уже было доступно четыре слота под всякие безделушки. Одну из них сейчас и занимал жетон гостя. Ну в принципе удобно. Если конечно не думать: как кусок деревяшки держится на клепаной коже наплечника без клея или чего - то подобного. Хоть бы плюнул на жетон что ли.

***

Торговые ряды расположились в тени главного здания. Продав все что проходило по разделу лут, смог поднять почти полтора золотых. В основном все шло очень уценено, за исключением как не странно угля. Тот шел по серебрушке. Видать для чего то нужен неписям. Выбор товаров, не то чтобы впечатлял, он вообще заставил вспомнить такое понятие как дефицит. Но хватала и нужных мелочей. Огниво для разведения костра, как и стопка дров строило мне тридцать медяков. Ящик для инструментов пятьдесят. Сами инструменты от десяти до пятнадцати меди. Хлеб у самого настоящего булочника два медяка. Наконец - то нормальная еда. Не удержавшись слопал целую буханку прямо у прилавка. На что старый пузатый орк булочник только хмыкнул, но явно порадовался такому одобрению его работы. Подумал и прикупил еще пяток буханок. В таверне смог приобрести десяток фляг с чистой водой. Там же нашел учителя кулинарии. За свои услуги он запросил смешных пять медяков. Минут сорок я жарил на решетке куски свинины, до сих пор лежавших мертвым грузом. Чем- то я понравился хозяину таверны, который по совместительству и был учителем кулинарии, под его присмотром навык рос как на дрожжах. Сказывался баф "наставничество, увеличение скорости роста навыка на 30 % ", которое накладывалось автоматически стоило ему подойти ближе чем на три метра. Интересно, а он в курсе этого? Ну как бы то ни было я испортил всего три куска мяса, остальное выглядело очень аппетитно. К тому же здорово увеличивало скорость восстановления жизни. Всего навык поднялся до 61 единицы, и я смог взять ступень подмастерья открывавший дальнейший рост до 100 единиц. Я уже хотел было побежать дальше по делам когда меня посетила идея, нарезать бутеров на будущие, мясо есть хлеб тоже, осталось найти только еще что ни будь, ну например капусту. Место опять же в сумке немного освобожу. С этим я принялся строгать "радость подводника".

-Слишком толсто режешь. Надо тоньше. - Подал голос хозяин таверны. Мы были на его кухне, он периодически что- то помешивал в котле, но изредка поглядывал что же я там делаю.

-Большому куску и рот радуется.- парировал я.

- Это да, это конечно, - заулыбался непись - но ты не по

рецепту бутерброды делаешь. Сейчас все испортишь. Мясо надо в полпальца резать, хлеб в палец не больше. А ты что делаешь? В два пальца хлеб и в палец мясо, эй и зачем ты капусту взял, она для рецепта вообще не нужна.

- А у меня и нету рецепта обычного бутерброда, я свой собственный, так сказать родовой, строгаю.

- А что за рецепт? И как называется?

- Ну рецепт прост, режешь хлеб, режешь мясо, капусту там, помидоры если под рукой есть. Огурчики колечками, если есть рыба то кладешь и рыбку...

- А рыба какая нужна?- Трактирщик уже оказывается, стоял и вовсю записывал. Даже очки в толстой роговой оправе нацепил. Зрелище до того уморительное, что я не удержавшись хихикнул. Он не придал этому значения, или просто сделал вид. Наверное можно было продать рецепт ему, ну да ладно, мне не жалко. Он мне тоже почти за даром помог. Хотел сказать килька, но вовремя сообразил, что тут такой может и не быть.

- Любая подойдет, главное чтобы не очень большая.

- А насколько сытный будет бутерброд э..?

- Очень сытный, хотя конечно зависит от полноты ингредиентов, а называется "Радость Черного Орка".

- Никогда о таком не слышал. Подожди минуту, я сейчас. - И рванул к себе в подпол. Выбрался он уже с целой охапкой разных овощей, правда не все я из них признал по внешнему виду. Ну вот зачем делать помидоры желтыми? И почему огурцы по виду больше болгарский перец напоминают? На вкус правда отличия были не существенны, и то ладно. На пару мы настрогали всего десять штук. Больше не смогли кончились серебрянки, маленькие рыбки, напоминавшие пескарей.

-Вот что Бейкруши, давай сделаем так, ты сейчас пройдешь все врата и дашь на пробу этим лоботрясом свои бутерброды. Сейчас как раз уже пора им обед отправлять. Если им понравится то я тебе дам.. - тут он задумался - пятнадцать серебряников? Идет?

Получено задание: Пора обедать. Тип обычное.

Раздайте стражникам их обед. 0\12

Награда: 10 серебра. Опыт + 150.

И следом

Получено задание: На один зуб. Тип редкое.

Раздайте стражникам большие бутерброды 0\10.

Наблюдайте за их реакцией на угощение. 0\10.

Награда: 15 серебра. Опыт + 600. Рецепт приготовления "Радость орка"

Принимаю, чего уж там. Жаль конечно для себя в общем то делал. Но опыт куда нужней. Потом еще настрогаю. Только получается, что одна пара стражников будет в пролете с угощением и получит обычную пайку. Ладно хоть и не люблю задания такого рода, но сейчас надо их сделать. Обед стражников был более чем скуден, пара обычных бутербродов и фляга с водой. Наверное не от хорошей жизни так скромно кормят защитников. А может просто больше им и не надо, (что вряд ли). Выполнение заданий не заняло много времени. Правда первая же пара стражников запросила еще и вина. Выдав еще одно короткое задание типа принеси, подай. В награду получив скромные 100 опыта и полтинник медью, что не намного перекрывало затраты на само вино. Предчувствуя что и остальные захотят, немного промочить горло, я приобрел вина с запасом. И больше не мотался к виноделу лишний раз. Да и вообще, вино может и позже пригодится. Спиртное вообще универсальное средства нахождения общего языка между мужчинами. И не важно гном ты, орк или вообще ушастый. Действует в большинстве случаев , проверенно неоднократно. Так что пусть будет запас.

На роль обделенных, определил пару здоровенных рубак у южных ворот. На вид они были самые тупые из всех ранее виденных. По сравнению с ними первые встреченные мной охранники были вообще практически гениями. Слюни не пускали, глаза в кучу не собирались. Да и в целом не выглядели тупыми варварами, как их принято изображать в других играх. Полаяться

матом , это да, это они любили. На торговых рядах насмотрелся, но не более. Немотивированной жестокости и злобы я не заметил. Орчих тоже хватало, причем их было не намного и меньше орков мужчин. Вид торчащих клыков конечно впечатлял, такая укусит так укусит. Но в остальном очень даже ничего. Поменьше ростом чем мужчины они выглядели гораздо более пропорционально. Худышек среди них не было, но и толстух тоже. Если отбросить клыки да странную моду на стрижку под ноль. То очень даже ничего. Меньше третьего размера ни у одной замечено не было. Что тоже шло одним сплошным плюсом. Ну на мой взгляд по крайней мере. Нравы конечно простые как две копейки, но это по большому счету и хорошо. Сразу видно кто есть кто, безо всяких ужимок. Кстати охранники радовались моим бутербродам по-настоящему. Одна двойка состоявшая из представителей "слабого пола", (наверное лучше при них так не говорить, здоровенная секира удерживаемая без напряжения одной рукой вызывала невольное восхищение). Даже чмокнули в щеку, вино кстати попросили наравне с остальными.

По итогу двух заданий я стал богаче на четверть золотого. Да и полоска опыта почти заполнилась, оставалось меньше двух сотен. Но главное я оказался автором нового рецепта. Так игра обыгрывала введение нового предмета. Все это время шел расчет возможных характеристик, требуемых ингредиентов и требование к уровню профессии для приготовления, в общем то простого бутерброда. В итоге я получил рецепт требовавший уровень кулинарии 85 и выше. Что не могло не удивить, я ясно помнил что я развил свой только до 61. Причина оказалась в моем невнимании. Игра скромненько так, маленькими буквами в панели чата, информировала о дополнительной награде в виде повышения кулинарии до 100 единиц. Прочитав это я с разворотом на 180 градусов отправился обратно к трактирщику, брать следующую ступень развития кулинарии. Тот только со мной распрощался, и вот снова здравствуйте. Впрочем моей просьбе он не удивился, ему- то всего то и нужно было вслух объявить меня мастером кулинарного дела. Чему - то новому обучить он меня больше не мог, посоветовав поискать в столице мастеров кулинаров. Мол за определенную плату они будут рады обучить дальше. Единственное что он может так это продать книгу рецептов, ему она уже не нужна он и так все из нее помнит наизусть. А такому способному ученику как я может пригодиться. Продал что примечательно за одну медяшку, видимо просто так подарить ее не мог. Да и сколько раз на дню он ее дарит очередному игроку? Два, три а может раз десять? Ладно не

важно, поблагодарив за науку я поспешил к своей телеге. В принципе все дела здесь закончил пора уже и сдать квест старому шаману. Телегу я оставил рядом с загоном для маунтов. Считалось, что здесь "лошадки" отдыхают, получая бонус к будущему опыту. Чем дольше простоял в загоне или просто рядом с ним, тем большее количество бонусного опыта получит зверь, ну или птица, как в моем случае. Телега была на месте, цыпленок переросток тоже. Но главное появился учитель верховой езды. Я уже было раскатал губу, обучится верховой езде. Но тут вышел облом. Навыку можно было обучиться только с двадцатого уровня. Я уже было расстроился перспективе до двадцатого перемещаться с черепашьей скоростью, как все тот же учитель пояснил что мне нужен навык извозчика а не наездника. С ним тоже не все так просто, но его хотя бы можно было взять на 10. Да и цена горазда скромнее, всего 70 серебряных монет. Что ж, поехал к Грунду. Потом у меня на примете один оазис имеется, вот там уровень и подниму. И добычу вообще всю возьму, теперь место не проблема. Сорока тихонечко показала свой заинтересованный клюв. Но тут же получила мысленный шелбан по нему. Кыш пернатая, ты меня сегодня крупно подставила. К слову о пернатых, Пеко - пеко вел себя как и положено маунту смирно и безропотно, я повинуясь минутному порыву взял да и переименовал его в Желтоклюва. На мой взгляд ему эта кличка больше подходила. Удостоверившись что он сыт и в общем доволен жизнью, взобрался на телегу да и покатил потихоньку. Надеясь что успею добраться до свинофермы Грунда раньше чем сработает таймер.

Когда показалась свиноферма старого шамана, таймер уже отсчитывал последние три минуты. Квест успел сдать сонному шаману на последних сорока секундах. Даже не слушая что он мне там еще предлагает, усевшись по турецки дал команду на выход.

Секундная темнота и я вновь в реальном мире. Оказывается меня уже все ждали. И Юра и жены, да и Вадим заглянул. Быстренько сполоснувшись под душем и одев припасенную женой домашнею одежду. Устремился на кухню. Пора поесть нормальную пищу, да обсудить наши похождения. На столе дожидалась своего часа селедка под шубой, пюре картошечка, да винегрет с майонезом. Ну и для 0.75 "особой" место нашлось. Мы по достоинству оценили труд наших прекрасных половинок, отдали должное и водочке. Не налегали, пропустив только по писят на троих. Женская половина традиционно воздержалась.

После чего начали пересказ наших похождений. Что я, что Юра так и не смогли взять десятый уровень. Новость что теперь у меня есть средство передвижения была встречена на ура, как и мысль включить ее в план. А вот с профессиями Вадим посоветовал не связываться. Все более менее полезные улучшения он сделает и сам, у него навык достаточно высок. Потом уже Юра хвастал своими достижениями, он выполнил классовый квест, и теперь имел три тотема, защитный, лечащий и атакующий, да и к тому же получил возможность использовать один из них на ходу вставляя его в специальный слот. Визуально это отображалось как ременное крепление на спине. Успех был в том что выполнил он этот квест почти на десять уровней раньше. Идя в хвосте у более высокоуровневого игрока. Тот в общем все и зачистил, а условия задания были просты, надо было просто набрать в особых источниках, эссенции четырех стихий. Если бы не различные элементали квест вообще был бы плевый. Но больше похвастать нам было не чем. Вадим слушал спокойно, жены куда как более эмоционально, в конце опять нашли повод выразить неудовольствие. Мол медленно поднимаем уровень. Но это была попытка прикрыть наш общий страх за возможную неудачу спасения. Вадим же поддержал нас, сказав что мы идем по уровням и так максимально быстро. Это было сказано для жен, чтобы немного их успокоить, да и просто из мужской солидарности. Я то прекрасно понимал умом, что можно было качаться и быстрее и эффективнее. Но, черт возьми все так реально и так любопытно. Да и ощущения не сравнимы с ощущениями реального мира. Воздух кристально чистый, им хочется дышать полной грудью, вода чудо как хороша. И она так освежает как не может освежить вода не из - под фильтра, ни из пластиковой бутылки. Что бы не твердила реклама по этому поводу. Единственное что- то похожее было в воспоминаниях из детства. Также легко дышалось на даче у деда, также чиста и прозрачна была вода из колодца. И таких мелочей море. А дьявол, как известно, прячется в мелочах. Уже сейчас я думаю как завтра снова войду в игру. Да я прекрасно помнил зачем я захожу в эту игру. Но это не мешает жаждать вновь насладиться ощущениями. И это я еще был только в такой негостеприимной локации как "каньоны неистовства", по сути уменьшенной копии с американского великого каньона. А что будет когда попадется какой ни будь лес. Где будет свежо и прохладно? А если лес будет не простой а волшебный? Ни стану ли я искать доводов чтобы не поверить авторитету академика и остаться в игре? Ни начну ли уговаривать жену присоединится? Хотя последнее вряд ли. Зная ее отношения к играм вообще, а к этой в частности. Да и к

современной технике в целом, уговорить ее просто надеть вирт шлем была почти непосильная задача. Что уже говорить о капсуле. Заведомо безнадежное дело.

Разбор полетов продолжался долго. Вадим смог порадовать нас информацией о наших девочках. Он выяснил не только имя расу и класс, но узнал и примерное текущее расположение. Почему примерное, потому что администрация и так крайне неохотно делилась информацией даже об обычных игроках. А об оцифрованных вообще молчала, оставляя большинство запросов без конкретных ответов. Но, кое - что все же стало известно от них. Оля теперь отзывалась на Айра Маэтон, выбрала как мы и предполагали эльфийку, (лесную), а вот класс у нее был редкий, танцор клинков. Что - то вроде гибрида воина и "роги", в основном направленный на развитие ловкости класс. С большим количеством массовых атак и с невероятным шансом уклонения. К тому же с увеличенной скоростью перемещения. А вот со здоровьем у класса были большие проблемы. Ушастые им в принципе похвастаться не могли, не их конек. Но танцоры изначально имели пенальти на рост здоровья. А отсутствие на ранних уровнях маскировки делал этот класс сложным в освоении. И соответственно большинство не рисковало брать его. Перед оцифрованием уровень у Оли был 17. Вика также стала лесной эльфийкой, отзывалась теперь на Насилмэ Турэ, и также выбрала нестандартный класс, Сирену. Это вообще бог знает что а с боку бантик. Ближе всего были трубадуры и барды. Но у них все - завязано на музыкальные инструменты. У сирены, на ее голос, к тому же требование иметь врожденный музыкальный слух, который есть далеко не у каждого. Класс был скорее ближе к классам поддержки. Мог немного лечить, усиливать, мог и заставить танцевать. Правда любой урон или просто негативное воздействие прекращали действие танца. Вообще по этому классу было удивительно мало информации. Единственно что точно известно что, Сирены должны петь непрерывно для продолжения воздействия своих умений. Музыкальные инструменты добавляли дополнительные эффекты, но были вторичны. Вроде бы был у сирен и "контроль над телом", и это было очень не приятно. У Вики уровень перед оцифрованием перевалил за 21. Все это надо было хорошенько обдумать. Схему засады рассчитать с учетом специфики известных классов. К тому же пришлось перекраивать схему развития для Юры, для доступа к "немоте". С одной стороны его возможности как лекаря увеличатся, но вот усиливающая ветка остановиться только на ускорении передвижения, недобираясь до повышающих силу умений. Еще

нам было необходимо поймать, приручить и прокачать очень необычного, хотя и достаточно часто встречающегося пета. Нам нужен "тлеющий бесенок". В качестве бойца он практически никакой, но нам и не нужен боец. От него нам нужно всего три абилки, канал маны, запас маны, и воровство маны. Первая позволит ему перекачивать свою ману Юре, вторая увеличит его ценность как аккумулятора, а третья самая главная должна выесть весь запас маны у Вики. Только вот поначалу абилка воровство маны крадет всего 5 единиц. И развивать ее надо как минимум до 6 - 7 ранга. А это 19 или 21 уровень пета. То есть качать его надо начинать прямо сейчас. Хотя есть и обходной путь. Купить уже пойманного высоко уровневого на аукционе. Но это дорого, очень дорого. Были и еще нюансы, которые мы обсуждали. Например как добраться до Извечного леса, локации где теоретически сейчас находятся дочки. Как оттуда пробираться в Чернотопье, ближайшей локации где будет расположенный алтарь западня. Наши ненаглядные некоторое время еще пытались слушать, но постепенно скисли, потонув в сленге игры. Мы переместились на балкон, Юра с Виктором перекурить, ну а я за компанию.

- Юрий, Борис мы очень сильно отстаем от графика, надо, что то менять. Я понимаю все, но таймер тикает неумолимо. Предположение Академика про 1000 часов лишь теория. Да и времени прошло уже не мало, целая неделя. Девочки уже как минимум 30 уровня. При схеме в шесть часов в сутки мы банально не успеем их догнать. План в семь сотен единиц силы достижим лишь на уровне так шестидесятом. - Мы внимательно слушали, соглашаясь с Виктором. План хорош, но вот с исполнителями не повезло. Мы слишком долго возимся.- Предлагаю, завтра с утра установить блокиратор таймера на капсулах. Увеличиваем пребывание до восьми часов. Я бы предложил больше, но после вашего рассказа, боюсь, вы оба очень подвержены эффекту провала. Косвенно это подтверждает произошедшие с Олей и Викой. Причем Борис, Вас, это касается в первую очередь. Оля ушла в провал, в рекордный срок всего через двадцать часов. Вика тоже быстро, но все же позже. Через двадцать восемь. Остальным ребятишкам понадобилось от сорока часов и более. Совет, видите изменения в интерфейсе, бросайте все и выходите из игры. Любая незначительная деталь сигнал о приближающемся провале.

- Да я понимаю, один раз я так уже сделал.- Юра хмурился, но молчал, да и я был не в восторге. Долго гнал от себя мысль,

что может это все из-за меня. Что может, передалось по наследству не самая моя лучшая черта. Увлеченность. В свое время я смог переключится на реальные вещи, ставя перед собой конкретные задачи. И как считаю, добился неплохих результатов. И теперь из - за неё опять все чего добился под угрозой. Но альтернатив я не видел. С предложением Виктора мы согласились.

-Хорошо, тогда давайте завтра на десять утра. А сейчас прошу извинить меня, надо выдвигаться домой, а то поздно уже.

Проводив Виктора, мы вновь вышли на балкон, подышать "свежим" воздухом.

- Что делать то будем Борь?- неожиданно спросил меня Юра.

- То, что и запланировали. Другого выхода не вижу.

- А ведь выход, то есть, я думаю, ты же понимаешь о чем я.

- Да понимаю. Но Юр, это ведь означает сдаться. Отступить. Да и потом, ты же слышал, о чем говорил Академик. Добровольно уйти из жизни это конечно выход, для слабаков и неудачников. К таковым я себя никогда не причислял. Да и тебя тоже.

- Спасибо конечно за комплимент, только ты вот о чем подумай. Что если это как переезд в другую страну. А не уход из жизни. Не думал с этой точки взглянуть на провал? Знаешь, я ведь тогда послушался совета и сам навел справки насчет провала в инете. И знаешь что?

- Что?

- Много чего нам Академик не рассказал. Те, кто в провале уже не зависят от этого мира. Когда повис сервер, выкинуло только обычных игроков. "Провальные" не заметили ничего. Ты понимаешь, что это означает?

- Понимаю, не дурак. У сервера был резервный канал или на вроде того. Стоит физически админам отключить оборудование, как всё и пропадет. Нет Юр, я не хочу, чтобы моя жизнь, и жизнь моих близких зависела от неведомого мне человека и от его желаний. Захочет, щелкнет тумблером, и нет меня. Не захочет и дальше барахтается смешной орк Бейкруши в нарисованном мире. Рубит врагов в капусту, поднимает уровни, зарабатывает достижения. Только ведь Юр в игре и умереть то по - настоящему нельзя. Только в реале. Это вроде как хорошо, а оборотная сторона Юр как ты думаешь, какая? Молчишь, а я скажу. Детей Юра в игре не сделаешь. Только тут и можно. Ты готов обречь свою дочь на бесплодие, по сути? Лишить может главного женского счастья? Да почему только женского? Вообще счастья иметь детей?

- Насчет детей, может ты и прав. Только ты, вот о чем

подумай, а так ли они нужны бессмертным? Да и много ли у тебя вариантов завести еще детей? А Борь? Что мешает? Денег мало? Сил? Возможности? Желания Борь нету, тяжело то растить детишек, верно ведь? Можешь не отвечать, сам знаю. Вот я и ты, денег у нас с тобой достаточно, сил хватит не одно поле вспахать, а всего по одному ребенку. Почему так? А глянь на тех же гастеров, пяток как минимум, а то и по более. Так что получается, ни здесь ты больше детей не заведешь, ни в игре. А девочки, они так пятнадцатилетними и останутся, они даже и думать не будут о том, чтобы своих детях зависти в игре. Хотя какая там к черту игра. Неведомый тебе админ, как ты сам сказал, может до второго пришествия тумблером щелкать. Ничего с оцифрованными не случится. Понимаешь Борь, Н-И-Ч-Е-Г-О. Это тут ты живешь по прихоти неизвестного тебе дяди, как и я. Да и как большая часть населения нашей великой и могучей. За бугром кстати еще хуже. У нас тут хоть видимость того, что ты сам по себе. А там каждый чих пишется. Каждый косой взгляд запоминается. И все это знают. Это здесь стоит поставить кому надо свою роспись напротив твоей фамилии и ты исчезнешь. Почитай инет что власти об провале пишут и подумай кому это надо и почему? И что делается чтобы предотвратить массовый, слышишь, МАССОВЫЙ исход? Что стоит перекрыть кислород провайдеру? Или подпольному чип мастеру? Ту же контору в золотом гусе когда накрыли? Напомнить? А? Так я напомню, когда ты нанял того пацана, через сколько он на нее вышел? Через часов шесть? Правда легко и быстро. А что стоило полиционерам ее найти? Ведь она не первый же день стоит, даже не месяц, по более. Значит не искали, или делали вид что не знают о ней. Да и взяли то мелочь пузатую. Владельцев "ищут" все еще. Ты сам как думаешь найдут или нет? Я вот уверен что не найдут их хозяев этих. Если только в немилость не попадут еще большим хозяевам.

- Ну так ты мне скажи, что ты решил? Уходишь в провал? Или все же мне поможешь?

- Тебе с Олей я помогу. Потом сменю аватара на лесного эльфа, и уже тогда прямо Вике скажу, кто я. И свою половинку затем перетащу. Будем семьей уже в друмире. Борь бессмертной семьей. Подумай об этом.

- Твоя знает?

-Нет еще. Я детали пока обдумываю, да прикидываю, как половчее все провернуть. Но это так, мелочи все. В главном определился, помогу тебе и Оле, а потом в провал. Если конечно ты сам к тому времени не надумаешь. Ладно думай, я уже все для себя решил.- Глаза Юры как то странно блестели.

- Нет Юр, то ли я старый мамонт, то ли ты оратор не очень,

но я остаюсь в реале, и Олю обязательно вытащу из зазеркалья.

- Борь, а что ты будешь делать, скажем, года через три? - Юра прищурившись внимательно посмотрел на меня. - Когда Оле будет восемнадцать? И она будет уже полностью самостоятельным человеком? Снова полезешь вытаскивать? И сколько будешь так делать?

-Юр, для меня Оле всегда будет пять лет. И да я снова и снова буду вытаскивать ее. Если понадобится то всю жизнь. Да у меня всего одна дочь, и больше видимо не будет, тут ты прав. Но это и не даст мне успокоиться, пока я жив я всегда буду рядом. Всегда приду на помощь. И сейчас ей нужна помощь, пускай она и думает по другому.

-Хорошо, я тебя услышал, позицию твою понял. Но помогу только в этот раз.

- На большее я и рассчитывать не мог. Спасибо тебе.

-Да без проблем. Ладно надо на завтра готовится, почитай вот этот форум- достал из кармана рубашки кусочек бумажки, с записанным сетевым адресом сайта "ocifrovan.net" - почитай может, изменишь свое мнение о провале.

Рука моя дрогнула, когда я брал этот клочок бумажки. Зацепило меня, что и говорить.

Дома я до трех часов ковырялся в википедии игры, вникая в правила и механику игры. Многое оставалось все равно непонятным, но главное, что бросалась в глаза это отзывы об ИскИне. Точнее о поведении Нпс под его управлении. Большинство игроков прямо говорило о его существовании. Администрация игры не давала прямых комментариев насчет ИИ. Так общие описания самой игры и прелести поведенческих алгоритмов, не более. Но ушлые игроки приводили весомые аргументы. Часть Нпс ожившие манекены, не более. Но были и вполне "живые", явно под управлением ИскИна. Мысль о том что за таких персонажей играют геймммастера, не выдерживало критики логикой. Слишком много надо было бы держать людей в штате. Да и стремительно нарастающие число таких нпс опровергало эту мысль. Не посадишь же за каждого торговца отыгрывать роль. Всем бы за короля или королеву поиграть, ну или за лорда на крайний случай. Да и собственно ролевиков, согласных постоянно отыгрывать роль отведенную им кем то, а не выбранную самостоятельно, не так много. Нет, нпс находятся под управлением кремниевых мозгов однозначно. Но, больно уж по настоящему себя они ведут. Что это значит для меня? А ровным счетом ничего. Так зарубка в памяти, что видимо Академик ошибается, не более. Важнее оказалась новость, о тех поддержки игры. Точнее о ее отсутствии. Уже более недели просьбы о

помощи оставались неудовлетворенными. Добиться чего - то большего от тех поддержки, чем ничего не значащее письмо о принятии жалобы никто не мог. На форуме техподдержки бушевала словесная буря, проклятия и угрозы сменялись просьбами и лестью. А в ответ тишина. Последний ответ от технарей был шестидневной давности. Да и тот не внушал оптимизма, мол, все исправим все починим. Покинув форум со смешанными чувствами, посетил сайт оцифрованных. Тоже ничего конкретного, но общее настроение понятно. Оцифровывайся сам, и оцифруй друга, и родных. Непонятно как сайт еще не прикрыли. В основном описывалась техническая сторона подготовки для оцифрования. Сроки правда указывались гораздо более длительные, от двух неделей и более. Но общей картины не меняло. Поддержка организма питательным раствором внутривенно. Установка блокиратора таймера. Даже телефоны чип мастеров по Москве и области. Что я охарактеризовал как, **вообще страх потеряли.** Ссылку на форум общения с уже оцифрованными заметил не сразу. Уж больно незаметная она была. Но все же нашел. Удостовериться, правда, что общаешься с действительно переселившимися в виртуальный мир, было мягко говоря проблематично. Миров доступных для оцифровки было много, очень много. Кто то завис в мирах постапокалипсиса. И теперь бродил среди радиоактивных пустошей. Другие выбирали миры с ожившими мертвецами, и постоянно вели с ними бой в борьбе за жизнь. Третьих затягивали миры постоянных боевых действий с себе подобными, где они умирали по сотне раз на дню, и убивали других таких же бедолаг. Хотя может это их заветная мечта? Чужая душа потемки. Не все были столь кровожадными, были и те, кто оставался в играх симуляторах. Подчас изображавших антропоморфных зверушек занятых лишь вечным поиском нового партнера для интимных развлечений. И таких почитателей слогана, делай любовь, а не войну, было немало. Кто то осваивал космические просторы, кто то бороздил моря океаны под Веселым Роджером. Чем выше визуализация цифрового мира, тем быстрее был провал, срыв или переход в цифру. Определений много, явление одно. Единственно о чем настоятельно напоминали оцифрованные, это о вдумчивом выборе аватара. Перед прыжком в вечность стоило хорошенько подумать и честно ответить самому себе, "Кто ты есть, и кем ты хочешь быть". Далеко не все миры предусматривали возможность смены внешности аватара. Да и чем он ближе к оригиналу тем быстрее сознание воспримет себя в новом теле. Был и ответ на интересующий меня вопрос, влияет ли отключение на оцифрованных? Особенно меня интересовали те кто

"переселился" в Друмир. Ответ был, нет, не влияет. Буквально три дня назад, был "шутдаун" в русском кластере в полпятого утра до половины седьмого по Москве. Ни оцифрованные, ни нпс разницы не заметили. О чем с радостью и облегчением делились в своих сообщениях. Из брошенных вскользь фраз удалось понять, что такое случается не всегда. Некоторые слабо населенные цифровые миры, при длительном отключении "стирали" своих оцифрованных жителей. Мои опасения видимо были не беспочвенны, однако при наборе некой критической массы, цифровой мир начинал самоподдерживаться. И чем больше оцифрованных жителей населяло такой мир, тем меньше он реагировал на внешние команды разработчиков. Что произойдет после того как число оцифрованных перевалит некоторое предельное значение, никто не знал, самым популярным было мнением, что мир полностью перестанет отвечать на внешние команды, и "заживет" своей жизнью. Дальше шли околонаучные рассуждения о параллельных вселенных, плавно перетекавшие в мистику, а то и просто в вопросы веры. Что ж самое главное удалось узнать, Оле не грозит само отключение. Но вот времени у меня может быть, еще меньше чем я думал. "Друмир" был в лидерах по выбору мира для оцифрования. А предельное значение для "материализации" никто точно не знал. Хотя и ясно, что эта цифра не за горами. С ходу переобуться я не мог. Многое хоть и убедительно звучит, но главное рождение детей и бессмертие осталось в тени. Кто и когда озвучил, что оцифрованный будет жить вечно, было не ясно. Хотя все оцифрованные радовались неожиданному бессмертию. Про продолжение рода в биологическом смысле вообще молчок. Так что я все еще считал, что Олю надо спасать. Может это и хорошо что мир вскоре перестанет отвечать на внешние команды. Некуда будет бежать.

Глянув на часы, решил, что хватит ломать голову над философскими вопросами, пора идти спать. Обняв уже давно уснувшую жену, практически сразу провалился в царство морфея. Успела только мелькнуть мысль, что сон своеобразное "оцифрование".

Пробуждение было так себе, бывало и лучше. По привычке подскочил в полшестого, сообразил, что пока можно было и поспать. Провалявшись, минут двадцать понял, что больше не усну. Тихонечко, что бы ни разбудить Танюшу, пошел в ванную, приводить себя в порядок. Из-за недосыпа ломило в висках. Боль можно сказать привычная, но как всегда раздражающая. Привычно уже выпил таблетку. На автомате сполоснулся, да и прочий марафет по давно отработанной схеме. Пока готовился

нехитрый завтрак, да вскипал чайник, решил глянуть новости по зомбоящику. Новости были так себе, в Америке школьник расстрелял из автоматического дробовика семерых одноклассников, своего учителя и ранил полицейского. Уже почти обыденное известие из страны добра, необычный правда, делали вывод общественные деятели. Мол, надо отказываться от посещений школ в реальности, и переносить школы в виртуальный мир. И жертв таких не будет, и учителя смогут качественней преподавать материал. Дальше шел репортаж, из каких - то банановых республик. Опять негры резали друг друга почем зря. Что конкретно они не поделили неясно. Но звездно - полосатые и их сателлиты снова там. Видимо опять причиняют добро и творят справедливость. Но почему то исключительно с помощью бомбардировок и ракетных ударов. Что может быть такого страшного у негров, что надо срочно распылить на атомы, не ясно. В душе был слабый отклик на новость, похожий на жалость. Но в основном царствовала апатия. Вот наш гарант обещает во всем разобраться, найти всех виновных. Еще один наезд лихачом на автобусную остановку. Трое скончались на месте, двоих не довезли. Единственное отличие, водитель не скрылся с места, в этот раз не успел. Лихача практически разорвали на куски озверевшие очевидцы. Эх, что - то давно неладно в Датском королевстве. Но не единого слова о провале и оцифрованных. Вроде как и не существовала такой проблемы. Переключился на канал "еврейских новостей" те же яйца вид сбоку. Опять репортаж про негров, бравые миротворцы раздают гуманитарку голодающим беженцам. Меняется картинка и те же миротворцы лупят в одну им видимую цель. Трассеры улетают куда то вдаль. Надоела вся эта чернуха, меняю каналы, один за другим, в поисках чего ни будь, не знаю светлого что ли. Натыкаюсь на хороший фильм "Белое солнце пустыни". На нем и оставляю. Хотя сам фильм и помню почти наизусть, но еще раз посмотрю с удовольствием. Казалась бы, и в нем стрельба, пускай и не много по современным меркам, и все же. Завтрак проглотил почти, не чувствуя вкуса. Товарищ Сухов объяснял юному красноармейцу Петрухе, что восток дело тонкое. Но мысли мои были далеки и от происходящего на экране и от завтрака. Меня всерьез тревожила мысль подкинутая Юрой. Если даже мы справимся и вытащим Олю сейчас, что ей может помешать повторить "провал" скажем, года через три, а то и раньше. Понятно, что первые полгода надзор за ней будет плотный и постоянный. Подключится и теща и тесть, но что потом? Потом мы расслабимся, пускай даже невольно. Но это произойдет рано или поздно. Сводить ее к психиатру? Надо, нет гарантии, что

поможет, но надо обязательно это сделать. Ограничить досуг, загрузить учебой. Потом надо всерьез присмотреться к ее окружению, и в случае чего отсечь всех кто может представлять угрозу. Да пожалуй, за черновой план сойдет, потом напильником его еще обработать и будет нормально. Часы показывали восемь утра с копейками. Ладно, время еще есть, к Юре раньше через полтора часа идти рано. Пока можно по подробней прочесть про свой класс. Да и поискать квесты пожирней и поближе к своей локации. Из форума понял, что мой класс довольно сильно уступает аналогичным классам других рас по танковке. Мне не будут доступны сверх тяжелые доспехи, как например гномам. Превращающие, фактически, в железный бочонок своего владельца. Но это критично лишь от 180 уровня и выше. Когда для эффективного пробития физическим уроном понадобятся соответствующие умения. Правда дуэль танков вообще, и дуэль танков орк против гнома в частности, очень печальное зрелище. Огромный запас здоровья и высокий показатель брони и блокировки, против более чем скромного урона. Еще печальней только дуэль паладинов или их аналогов. Если танки рано или поздно обнулят друг другу здоровье. То у паладинов с их самолечением это может вообще не произойти. Приводился пример мелкобританских "танкодинов" 176 и 177 уровня, их дуэль длилась двадцать три часа сорок пять минут, и кончилась ничьей. По обоюдному согласию что примечательно. Ребятки просто устали. Один так вообще в конце засыпать видимо стал. Пара пропущенных ударов из -за этого особой роли не сыграли. Также мне будут не доступны облеченные полные доспехи эльфов, правда они только эльфам и доступны. Примечательны они тем, что практически не имеют пенальти на "уворот". Не будет такого сопротивления к магии как у нежити или демонов, правда и пенальти к той же магии света нет. Так или иначе, другие "расовые" танки имеют, что - то такое, что позволяет им лучше держать удар. Нет, прирост здоровья и силы очень не плох, агро генерирующие способности, в общем, на уровне. Да и урон в целом несколько выше чем у коллег по цеху, но показатель брони довольно низок. Да и постоянная угроза получить сомнительный баф, стоит лишь немного зазеваться. Выше 147 уровня черных орков в русском кластере вообще не было, у буржуев, правда, не намного выше 154. Но это просто сказывается разница в начале старта. Наши начинали позже. На десятом мне предстояло выбрать одну из двух возможных специализаций. Знаменосца или штурмовика. Первый получал слот под знамя и становился по сути бронированным бафером. Может и нужным кланам, но явно не мой путь. Штурмовик по сути являлся прямым силовиком,

танком. Четко завязанный на использование щита. Можно в принципе и не брать, каких - то преимуществ на столь раннем уровне не даст. В обоих случаях двигаться придется еще довольно долго по начальным трем веткам. В нашем случае можно вообще не брать. Способность носить броню в плоть до полуторной, есть уже сейчас. А "плейт" все одно будет доступен с сорок пятого. Более того есть резон подождать до двадцатого уровня не выбирая специализацию. Тогда можно сделать финт ушами и взять очень интересное умение. "***Чтоб было***" дополнение к профессии кузнеца, если еще точнее бронника. Шанс нахождения среди добычи дополнительных пластин брони, и усиление своей собственной с их помощью. Какой то сверх прочности они не давали, да и внешний вид у доспехов становился так сказать своеобразным. Но и прибавки двух трех единиц брони защиты, уже очень желанна для орка. К тому же "заплатки" можно ставить практически на бегу. Минус только в том, что орков кузнецов кот наплакал. Да и дополнение растет параллельно кузнечному делу и не может его перегнать. Спасибо тебе неведомый "VladOff" за подробную инструкцию как заполучить данную плюшку. Дай бог тебе здоровья. Необходимым условием было не выбранная специализация, профессия кузнеца выше 100 единиц, ну и собственно раса орков вообще. Как он это нарыл, загадка. Главное что не утка и не бахвальство, пара человек последовало примеру, и также получили это дополнение. Очков славы они не получили в отличие от автора поста, зато подтвердили что да есть такое дело. Десятка два "троллей" наезжало на Влада, мол дурак мог бы выгодно продать такую инфу. Но защищавших его было гораздо больше. Я не удержался и тоже пару строк благодарности от себя добавил. Пока читал да разбирался, прошло еще минут сорок. Что то родная моя долго спит. Закрыв планшетник, который в последние время тут и валялся вместе с зарядкой, начал готовить завтрак в постель. Сюрприз сделать, правда, не вышло. Когда я нес поднос с кофе и бутербродами, Танюша уже вставала. Но все равно, нам обоим стало очень приятно. Мне от ее улыбки, ей от моей нехитрой заботы. Недолго поворковав, мы прикончили ее завтрак на пополам. Да для меня он уже второй, но что делать? Не отказывать же любимой женщине, намерившейся накормить мужа. Нет, есть вещи которые никогда не воспроизвести в виртуальности. Пускай много чернухи вокруг и весь мир сходит с ума, стоит любимой женщине просто улыбнуться и вновь появляются силы свернуть горы и повернуть реки вспять. К Юре мы ехали не спеша, радуясь выглянувшему солнышку, да и обществу друг друга. Хотя мы и приехали раньше оговоренного срока, но оказалось что нас, а точнее меня уже ждут. Вадим уже

давно закончил нарушать "лицензионное соглашение". Более того он присоединил к нашим гробам еще и ноутбук Юры. На мой закономерный вопрос, а это еще зачем, пояснил, что это мера предосторожности. При малейшем подозрении о начале провала в период подготовки, с внешнего источника ввода информации можно подать команду на принудительный выход из игры. Или как вариант, прерывании соединения, что нежелательно и является последним средством. Ноут же выступал в качестве ретранслятора изображения нашего состояния, да и вообще действий. Ну и на экран была выведена большая красная кнопка. Принудительного выхода из игры. Ну, все абзац, за нашими похождениями будут жены следить. Слава богу, хоть со спины картинка транслироваться будет. А то бросишь, случайный взгляд на бронелифчик непися женского пола, и картинка на мониторе услужливо покажет направление взгляда. Оправдывайся потом. А так изображение на пол экрана, вид со спины, да и кнопка закрывает приличный такой кусок картинки. Без женского заговора не обошлось по всей видимости.

- А это предусмотрено программно? Ну, наблюдение за похождением в виртуальности с обычного экрана.- О таком я не слышал, и слабо представлял, как это можно осуществить на практике.

- И да, и нет. В финальной версии игры эту возможность убрали, но не стерли, а просто скрыли. То ли лень было и сроки поджимали, то ли сознательно оставили такую возможность.

- Так давайте подключимся к девочкам да отследим их! Почему вы раньше молчали?- От волнения сердце начало бешено стучать в груди. Еще немного и я увижу аватару своей Оли.

- Все не так просто, картинка и так скажем схематичная, многие нюансы невидны. Звук не транслируется. Обычные способы связи, ну например тот же чат не работает. А у оцифрованных еще хуже, мутная картинка, интерфейс частично или полностью отсутствует. Да и постоянно выкидывает с критической ошибкой. Так что единственное нормальное применение это вот так мониторить и вытаскивать в случае чего.

- А нас за такие фокусы не забанят?- Подал голос Юра.

- Тут такое дело, -замялся Вадим,- один мой друг он немного нарушил скажем некие правила, и его забанили. Только вот это не помешало ему через минуту повторно зайти в игру. Хотя он и не видим в системе, в игре он очень даже присутствует. Только прошу Вас, никому об этом не говорите, случай не рядовой и чем дольше это остается в тайне тем лучше. Мало ли действительно бан поймает, так просто перезайдем и все. А если будем трубить на каждом углу, могут и прикрыть лазейку. Хотя,

похоже, уже ничего не перекроют, но не стоит зарываться.

- Да действительно, не стоит. Так, а что с подключением к капсулам девочек? Вы подключили? Ведь подключили же? Иначе откуда вам знать, что изображение плохое. И вы ведь уже давно это знали и почему сразу нам не сказали?

- Ну узнали мы о такой возможности недавно, да с капсул девочек мы действительно снимаем данные, в том числе и видео изображение, только это мало что нам дает. Нет, ехать никуда не надо. Вчерашние записи у меня и итак с собой. На флешке. Ну а насчет, почему не сказали, тут просто. Константин Семенович посчитал, что это не разумно и деструктивно. Вы ведь наверняка хотите увидеть своих дочерей, а то и поговорить с ними. Но это повредит плану. Сейчас Оля и Вика расслаблены, судя по записям заняты прокачкой мирных профессий. К сожалению, понять их текущий уровень не представляется возможным, как и точно определить местоположение. Где то в районе Великого леса, территории фракции лесных эльфов, нашего кластера. Там с полсотни маленьких поселений похожие друг на друга как две капли воды. Вот собственно сами посмотрите.-

После этого мы наблюдали немое кино, камера невидимого оператора прочно прицепилась к правому плечу Вики. То, что идет съемка от лица Вики пояснил все тот же Вадим. Расплывчатая картинка, ни лиц, ни надписей на указателях улиц разобрать было нельзя. Полчаса тренировки кулинарии путем нарезания салата мы промотали. Как и часовой сбор трав. Единственный бой не впечатлил. Агрессивный монстр, вроде медведь только почему то с крыльями вместо лап, сначала замер, а потом очень медленно на задних лапах начал приближаться. Что конкретно делала Вика, было не понять, вроде как плавно водила руками, но медведь не прошел и метров трех. Понять, что есть в арсенале у Вики, из ролика было не возможно. Он просто, в какой - то момент взял и упал. И снова часовой отрезок про сбор трав.

А вот съемка Оли. Если до этого было просто плохое изображение, то сейчас была просто мешанина из цветных пикселей. Изредка угадывались контуры зданий, но и только.

- Наблюдать за оцифрованными, пустая трата времени. Да и сам инструмент сырой. Видать хорошую, в общем - то задумку не довели толком до ума. Так и похоронили не доделанной. Ну ограниченно применять в общем можно.- Комментировал происходящие на экране ноута Вадим. - Но очень ограничено, в большинстве случаев, проще использовать игровые инструменты. Те же сообщение легче писать находясь в игре. Есть вариант с смс сообщениями с телефона на аккаунт игрока, и наоборот. Но это

долго и дорого. Кстати я хочу предостеречь от глупостей. Не надо пытаться связываться с девочками. Это может их спровоцировать, они могут начать прятаться или качаться становясь все сильнее. Или вступить в какой ни будь достаточно крупный клан. Способный защитить своих членов от разного рода посягательств.-

Вадим еще, что - то говорил, но я его уже не слушал, все мое внимание было приковано к экрану. В ролике Виктории мелькнула эмблема на щите у стражника, три зеленых листа в ряд опоясанные кругом, точнее не понять, возможно это важно. Ведь даже в моей начальной локации, поселение нпс и то под контролем клана игроков. Возможно и не самых сильных, но все же. Имея только расплывчатое изображение уже проще чем не имея вообще ничего. Я переглянулся с Юрой, тот понимающе кивнул, он тоже заметил эмблему.

-.. Поэтому лучше будет не подавать известий о себе. Более точно сказать сложно, псих портрет девочек очень приблизителен. По понятным причинам составить его мы сейчас не можем. Но! Татьяна, Наталья, если бы вы ответили на пару тестов мы бы смогли составить примерную псих карту, для более точного прогнозирования поведения девочек. Чем раньше мы его составим тем лучше, например мы можем сейчас отправиться к Константину Семеновичу, он с удовольствием Вас протестирует, заодно сможете понаблюдать за похождениями девочек скажем в режиме онлайн, и вы убедитесь что запись не подделка.-

Ох уж этот Константин Семенович, не так прост Академик как хочет выглядеть. Уже всплыла пара недомолвок. Одно ясно, мы ему очень нужны. Да и Вадим хоть и молод, но умен не погодам. Первое впечатление оказалось обманчивым. Надо присмотреться к нему. Он тоже чего- то не договаривает.

Хотя и хотелось до зубовного скрежета поехать самому к Константину Семеновичу. И лично убедиться в плохом качестве картинки снимаемой с капсулы Оли, надо было продолжать подымать уровни. С тяжелым сердцем я заходил в игру. На вопрос, а зачем было подключать систему экстренного отключения и оставлять ее без оператора. Вадим объяснил что ближайшие пару дней, нам еще ничего не угрожает. Это задел на будущие, и установил он ее просто потому, что сейчас выдалось свободное время. Потом его может и не быть.

Вновь закрыл глаза в мире реальном, что бы открыть его в мире придуманном. Тут меня ждал сюрприз. В мое лицо врезался кулак Грунда. Удар не то чтобы очень сильный, но неожиданный. Полоска здоровья едва просела процента на три.

-Убирайся отрыжка Маргоша, чтоб духу твоего тут не было!-

Бесновался Грунд. И еще один удар от старого шамана, в этот раз он пришелся в ухо. Минус еще три процента жизни от полоски здоровья. Пришлось спасаться бегством от разъеренного квестодателя. Оказывается я все это время находился в его лачуге. И почти наверняка здорово мешался шаману. Не помню через сколько пропадает аватар после выхода из игры, но минут пять точно еще существует. Или это только в опасных локациях, а в начальных дольше? Или наоборот меньше? Уже будучи в дверях получил дополнительное ускорение в виде неслабого такого пендаля.

-Пшеоооол!

Не это уже перебор. Все могу понять, но это лишние. Непись ты или не непись. Но это я тебе припомню. Возьму уровень побольше и вернусь, дорогу сюда хорошо помню. Погрозив еще немного закрытой двери, посмотрел на свою шкалу опыта. Оказалось, что до седьмого уровня, еще тринадцать единиц не хватает. Свинтусы, вы где мои родные. Мне от вас не много и надо. Опыт мясо, ну и шкуры если поделитесь. Веселое похрюкивание, ей богу не вру, стихло когда я зашел к ним в загон и прикрыл за собой калитку. Кабанчики видимо стали подозревать, что орк с топором это не к добру. Первый пяточек переросток принес мне всего две единицы опыта, ну так даже лучше. Есть на ком пар выпустить, и вроде как просто уровень поднимаю, а не вымешаю злобу за свое недавнее унижение. Свинтусы как то внезапно кончились и новых видно не было. Системное сообщение уже давно испарилось, да я и так знал что уровень взят. Но в груди еще пекло от обиды. Хотелось и дальше рубить и колоть. И я даже знаю где это легко осуществить. Собрав нехитрый лут с кабанчиков, в основном мясо, взгромоздился на свою телегу, что так и стояла где я ее бросил. Интересно, думал я трясясь по бездорожью, а в игре есть возможность угона или нет. И если есть, то как защитить свою честно нажитую собственность? Если в городах все более менее ясно, а в поле то как? У кого топор острее тот и собственник? На всякий пожарный, поискал интерфейсе телеги, что ни будь, что могло бы ее защитить от посягательств. Была возможность передачи частичного контроля или доступа к контейнерам. Для просмотра содержимого, возможности складировать имущество туда и изымать оттуда. Можно задать максимальное количество перемещаемых предметов. Даже назвать каждый контейнер отдельно и настроить их по - разному. А вот такой возможности как "спрятать в карман" не было. Желтоклюва можно было бы, будь у меня медальон призыва. А вот телегу даже в теории невозможно, не предусмотрено такое игровой механикой. Вроде

как она и так привязана ко мне, и другие игроки не смогут с ней взаимодействовать. А про неписей в "вики" не упоминалось, вроде бы такого пока никто не встречал, если только не специальный квест на расследование пропажи. Замаячившие пальмы и черные точки летающих скатов, означавшие приближение к оазису, заставили отложить чтение и сосредоточится на прокачке. Телегу на всякий пожарный оставил на безопасном расстоянии, но и не сильно далеко. Свободные очки характеристик, традиционно вложил в силу, за сам уровень и так получил две выносливости. Одину за класс вторую за расу. Здоровье снова не много повысилось, теперь я смог бы пережить 397 урона. Да и урон подрос, эх сменить бы рубило на что ни будь по уровню. А так только за счет силы и привыкания урон вроде бы не плохой. В кузнецы что ли податься? Ладно Вадим обещал шмота подкинуть, но мало ли. Таланты кинул как и было запланировано ранее. Получил рывок, два других кинул в ветку инициатора. Первое проходное умение было пассивным, "главный враг" на каждый уровень повышало уровень угрозы на 0.5 %. Просто по факту наличия. Это умение необходимо также поднять до четвертого ранга, для разблокировки "**Горлохвата**". Очень важной способности, в виду изменившегося расклада. На 10 секунд + 0.2 секунды за каждую единичку силы, цель удерживается за горло. На нее накладывается ограниченная подвижность и неспособность говорить. В конце действия цель с силой бросается на землю с шансом нанесения краткосрочного глушения. Опять же все завязано на силу. Урон наносится умеренный, но главное вызывает стопроцентную ненависть у цели и гарантировано на следующие четыре секунды цель будет атаковать применившего "***Горлохват***". Очень ценное умение, да и откат в 28 секунд не так уж и много с учетом длительности вообще смехотворен.

Первой целью избрал изумрудного питона. Большая змеюка периодически делала таранный удар головой пытаясь оглушить. Урон был от такого удара смешной, гораздо поганей был ядовитый укус. Правда быстро вычислил, что куснуть, она пытается только ноги, и перед подготовкой на секунду застывает. Первых два раза я бил в этот момент, но быстро понял что целесообразней прикрыть ноги щитом. Драться с питоном было жутко неудобно с моим ростом. Пришлось подстраиваться на ходу. В итоге я опустился на одно колено, и защищаться удобней и достаю нормально за счет длины своих лапищ. Да и рубило в общем, тоже не короткий топор. Обычные монстры, как я давно заметил, вообще не пытаются хитрить и бьют исключительно в лоб. Думаю если нарисовать на щите стрелковый круг, то какой ни будь моб лучник будет постоянно выбивать десять из десяти.

Ну при условии что критически не промахнется, или критически попадет. Тут уж как повезет. Первый изумрудный питон поделился со мной своей после своей бесславной кончины, одноименной шкурой "плохого качества", мясом опытом в размере 234 единиц и что самое интересное, деньгами. Две медяшки явностно звякнули в кошельке. А это значит что мое предположение, о наличии денег в добыче только от гуманоидных монстров ошибочна. Скорее всего у животных деньги просто реже попадаются, но вовсе не значит что у них их нет вообще. Второй питон принес примерно ту же добычу, опыта дал чуть поменьше, но он и уровнем отличался. Когда схема относительно безопасного истребления питонов была подобрана, я переключился на остальных обитателей оазиса, опасаясь только летающих скатов с их дистанционной атакой. Каких либо сюрпризов монстры не преподносили. И потихоньку я вошел в ритм. Восьмой и девятый я взял довольно быстро, всего через полтора часа непрерывного истребления монстров по периметру, углубляться пока не рисковал и делая один два дразнящих удара пятился подальше от зеленый полосы. Постоянно блокируя выпады очередной разьяреной зверюги. И только когда я был уверен что больше никто в драку не ввяжется, начинал собственно бой. Взятие десятого уровня затянулось, опыта уже было маловато, а скорость истребления увеличилась не на много. Наконец мне повезло, выпал очень приличный топор "Смерч". Вне всякого сомнения гораздо лучше моего.

Топор "рубило", тип одноручное оружие, урон 5-12 прочность 4\10. Скорость атаки 1.96. Привычка 3

Топор "Смерч", тип одноручное оружие, урон 24-43 прочность 98\110. Скорость атаки 2.08. Привычка 0.

+4 к силе. Шанс применить вращение. 7.5 % при атаке.

Требуемый уровень 10.

Условие в общем плевое, но попотеть для получения заветного 10 уровня пришлось изрядно. Но оно того стоило. Мало того, что таланты дали и на девятом, так еще и на десятом. Правда дальше халява кончалась, теперь каждый уровень но по единичке. По идее, я к десятому уровню должен уже был определить, чего я хочу от своего персонажа. И идти по выбранному пути до конца. Неожиданностью было получение малого достижения "**Дорог как память I**". Не менять начальное оружие до десятого уровня. Следующий уровень достижения,

видимо для маньяков или редкостных неудачников. Добраться с начальным оружием до 25 уровня. Может там и есть в конце какой ни будь бонус, но этот путь не для меня. Хотя конечно я уже вроде как привык к "рубилу" и выкидывать его не буду. Пускай лежит, кушать не просит и ладно. Теперь очередь поработать Смерчу. Если Рубило больше напоминал хозяйственный инструмент, то Смерч был явно боевым топором, таким деревья рубить кощунство. Достаточно хваткий, с вязью орнамента на рукоятке, широким лезвием и массивным обухом. Также не забыл и про таланты, старательно не глядя на ветку удачи, распределил как нужно, а не как хочется. ***Горлохват*** повысил до третьего ранга, это вроде как снижало шанс "резиста", хотя в описании и не указанно на прямую. Игроки давно заметили зависимость шанса срабатывания от ранга заклинания или умения. Понятно, что на высоких уровнях начинала работать теория вероятности. Когда на каждый прием существует свой контрприем. Но высшие сферы нам вроде как не грозят. А на 30 -60 х уровнях третий ранг почти наверняка означал прохождение умения или заклинания в почти полном его объеме. Так что теперь надо просто практиковать его, чтобы привыкнуть к его особенностям, и нащупать возможные подводные камни. Оставшийся таланты бросил в проходное умение ветки защитника. **Чувство защищенности** + 1.25 брони за единичку таланта. Обидно и жалко, почти ведь не видно эффекта от навыка, но нужно. Иначе не открыть "**Терпение**" 0.75 % физического урона и 0.25 % магического полностью срезаются. Поднимать этот навык можно до 25 ранга. Очень и очень полезный навык если мы хотим казаться несокрушимыми терминаторами, не обращающими внимания на урон.

Геноцид обитателей оазиса продолжился с новой силой. Вихрь был выше всяких похвал, правда с не однозначным эффектом надо было быть на стороже. **Вращение** и означало именно вращение. В первый раз я чуть было и не умер из-за него. Неотвратимая сила три раза провернула меня на месте по часовой стрелке, в результате чего я и завалился на бок. Тут же получив станящий удар от питона. Тогда жизнь просела до оранжевого сектора. Три удара топором сняли как полтора обычных, это вроде не плохо, а вот секундное замешательство это очень опасно. Да и голова подозрительно кружилась. Ну и в минус стоит записать, что не ясно в какой момент сработает умение в следующий раз. Придется постоянно держать в голове возможность внезапно изобразить юлу. Питона утихомирил на 98 хитпоинтах. Дальше пошло проще, Вращение срабатывало в среднем каждый двадцатый удар. Кроме того выяснилось, что

радиус поражения несколько больше чем длина вытянутой лапы и топора. Примерно еще полметра надо добавлять. Хорошо хоть зацепил нейтральную, черепаху. Бить их было муторно, но и урон от них практически никакой. Самое бесящие в черепахах, было наличие у них защитного активируемого умения "**Покров**". В течении пятнадцати секунд входящий урон всегда был равен 1, крит был равен 2. Активировали черепахи покров на последних процентах жизни. Проще было подождать пока покров спадет, чем так бестолково ковырять по единичке. Да и опыта они давали в половину меньше, чем агрессивные монстры оазиса. Так что я старался быть как можно более аккуратным. Еще через полчаса тренькнул 11 уровень, и сделал короткий перерыв.

Присев в тени от телеги и съев пару кусков жареной свинины, я задумчиво посматривал на летающих скатов. Опасение что они будут атаковать только дистанционно, постоянно держало в напряжении. К тому же они всегда атаковали группой. Пока что мне не попадалось ничего, что бы могло бы сойти за дистанционное оружие. Может камнем попробовать? Да не, ерунда это. Плохо, что самострел пока не установлен. Хотя к нему и стрел всего - то шесть штук. Тоже не годится. В принципе скаты парят не то чтобы очень высоко. Но не допрыгнуть, даже если с телеги. Думай голова, думай. Будут ли они преследовать убегающую жертву на высоте или же будут снижаться? Наблюдение за черепахами ответа не давала, те были невесть какими спринтерами. Стравить бы скатов с кем ни будь более сильным. А может попробовать заарканить их. Да не вряд ли выйдет. Аркан я еще может, и сделаю из веревки. Благо есть две бухты, приобрел по случаю в поселении. Вроде как необходимый материал для многих улучшений. Да вот только грамотно накинуть аркан вряд ли смогу. Сплести сеть? Можно, но это наверняка очень долго. Да и то же что и с арканом. Метнуть вверх метра на три, при этом попасть в летящую цель. Не уверен, что мне это под силу. Решение вопроса, как достать летающих мобов бойцу ближнего боя, пришло в ходе наблюдениями за действиями другого игрока. Рубака девятого уровня, бегом вбежал в зону агрессивности скатов, и практически с пробуксовкой, рванул сразу же обратно. Скаты успели произвести один залп сине-зеленых "плевков", но потом были вынуждены постоянно приближаться на дистанцию "стрельбы". И да, я был прав, они двигались, по кратчайшему пути, постепенно снижаясь. Вот наконец, первый из них снизился достаточно, чтобы рубака смог достать своими тесаками. Рубака стал изображать из себя мельницу, размахивая обеими лапами как лопастями. Скат продержался секунд пять, второй чуть дольше, может секунд

семь. А вот с двумя оставшимися к герою прилетела птица Обломинго. Что- то он не рассчитал, но дотянуться до них он мог только в прыжке. Пару раз прыгнул и ткнул в брюху нижнему скату своей острой (наверное) железякой. Вспомнилась статья из науки и жизнь за восемьдесят лохматый год. В статье описывалась зависимость от внешних факторов на обучаемость. Если коротко, то там в давали палку мартышке, и подвешивали под потолком связку с бананами. Мартышка должна была догадаться, как достать лакомство. Вывод вроде там был простой, чем голодней была обезьяна тем быстрее соображала, что ей с палкой делать надо чтобы поесть. Из далека орк и скаты немного напоминали фотографию в той статье. Вот рубака засуетился, замельтешил, попытался было дать деру, но видать не его сегодня день. Не рассчитал герой своего здоровья и урон летающих гадов. Два плевка в спину, и герой неравного боя пал. Ну что ж пусть земля будет тебе пухом. Скаты секунду еще повисели, как бы обдумывая, "плюнуть в труп или хватит с него?", и быстро стали возвращаться к своему маршруту патрулирования. Тело полежало секунд пять, и истаяло в воздухе, на его месте, внезапно из под земли, появилось надгробие. Интересно, такого я еще не видел. Любопытство пересилило лень, и я устремился к надгробию. Как же звали героя, и что это за монумент такой? Звали героя "Трогзазадык", как хочешь так и понимай. Назначение надгробия стало понятно когда через минут пять прибежал практический голый Трогзазадык. Я к тому времени уже пару раз обошел и осмотрел серый каменный прямоугольник. Из всей информации мне было доступно только имя оставившего его. Убедившись, что с надгробием я ничего сделать не смогу, я продолжил зачистку оазиса. Как раз когда я тянул очередного питона, он прибежал. Краем глаза я наблюдал за его действиями. Хотя ничего особенного тот и не делал. Просто приложил руку к камню и тот в один момент, рассыпался серой пылью. Трогзазадык, (ну и ник хрен выговоришь быстро. Не мог придумать чего попроще? Хотя фантазии видимо не хватает, он мог ведь и генератором ников воспользоваться. А те иногда такое выдают.) постепенно облачался в свой, так сказать, доспех. Конечно, половина шмоток, была словно снята с огородного пугала. А вторая найдена в канаве у обочины. Хотя у меня самого внешний вид не лучше. Что поделать, пока из детских штанишек не выросли, носим что дают. А дают то, что не жалко. Когда я уже снял почти половину здоровья змеюке. Это чудо без перьев ринулся атаковать моего питона. Дела ужа перероstка и так были не очень, а с нападением рубаки вообще стали печальны. Пара связок ударов и начислен причитающийся мне опыт. Я в общем был не против такого

поворота событий, чего не скажешь о Трогзазадыке. Тот стоял и видимо читал лог боя. Вид при этом имел удивленный и немного расстроенный.

- Вы что то хотели?- Спросил я Трогзазадыка, когда тот раз за разом касался туши питона, видимо в попытке получить с него добычу. Мне хватило всего одного касания.

- А почему опыт мне не дали? Я ведь тоже его бил. И где мой лут?

- Уважаемый, а вы уверены что если атаковать цель другого игрока вам что ни будь начислят или дадут? Да и вообще будут рады Вам? Я Вас вроде как о помощи не просил, хотя конечно если вы и дальше согласны бить моих мобов когда у них меньше половины здоровья, то милости прошу. Не часто встретишь альтруистов в наше время.

- Ты дебил, так всегда можно было.

- Во первых, я с Вами на ты не переходил, во вторых за слова надо отвечать, ну а в третьих теперь так нельзя по всей видимости.

- Ну давай лолка, ударь меня.- тот развел руки в стороны, приглашая напасть.

- Не имею честь быть знакомым с неким Локой, а за ваши слова я спрошу на десятом уровне. - юный хам немного скис, но не отступил от своего. Выдав длинную матерную тираду изобразил известный похабный жест. Ответить на оскорбление хотелось здесь и сейчас, но про невозможность напасть на новичка до десятого уровня я был уже в курсе. Да и штрафные санкции применялись лишь к напавшему первым. Мне накручивать счетчик убийств было не с руки. Но ведь есть и обходные маневры. Класс Рубака как я уже понял, имел атаки по площади. Ничего не стоит подлезть под одну из них, и уже с чистой совестью прикончить наглеца. Вариантов хватало. Посему я сделал морду кирпичом, и повернулся к нему спиной. Мол отстань мальчик не до тебя. И в вразвалочку направился выцеплять очередного питона. Все же они были относительно простыми противниками. В спину летел мат и издевательства, но я заставил себя пока не обращать внимание. Довольно скоро мат прекратился, сменившись подозрительной тишиной. Ждет видать, пока не вытащу моба. Передемажить даже с моей силой и разницей в уровне будет тяжело. В чем я довольно скоро и убедился. Первого питона несмотря на вмешательство вредителя малолетки, я все же записал на свой счет. Второго и третьего забрал он. Тем набора опыта, и так не сильно большой из -за двадцатипроцентного отчисления моему средству передвижения, стал вообще черепашьим. Я терпел это по сути издевательство. Я

терпел гадкие ухмылочки и мат Трогзазадыка. Ничего двадцать минут выделить хоть и со скрипом, но можно. Трогзазадык по моим прикидкам был должен взять вот вот уровень. И я стал в общем откровенно сливать мобов ему. И чтобы месть удалась наверняка, я теперь брал по два монстра за раз. Юный хам еще больше радовался и ничего не подозревал. Наконец час мести настал. Тихий удар в барабан ознаменовал переход орка рубаку Трогзазадыка на 10 уровень, а заодно и о спадании пк иммунитета. Не смотря на атаки "шипастого проглота" эдакого злого колобка переростка, в цель выбираю Трогзазадык, но атаковать не спешу. Он не подвел мои ожидания, вновь стал изображать из себя вентилятор. Даже не посмотрев, что проглот получил всего один удар от меня. И как закономерность тут же потерял ко мне интерес и принялся за нового обидчика. Вообще я старался не трогать таких мобов. Кусают больно не в плане урона, а в плане ощущений. Ну и спец атака у них противная, откусывают кусок плоти. Не много, но в реальности от таких ран умер бы через пару минут. Хотя увернуться от атак колобка не составляет в общем то труда, кто сказал что хомла будет такая возможность. Ну а нанесенный урон от тесака пропеллера расставил все точки над i.

- Вы атакованы игроком Трогзазадыком, в течении следующего часа вы можете беспрепятственно нападать, за исключение мест с запретом на дуэли.

-Вот и пришло время ответить за свои слова.

-Вы применили способность "Горлохват". Нанесено 31 ед. урона. Осталось 232 \298 ед. жизни.

Очень эффектно смотрится умение, я смог приподнять, в общем, тоже не маленького орка над землей на одной вытянутой руке. Топор я предварительно переложил в левую, благо ремни щита позволяли. Трогзазадык начал болтать ногами, пытаясь вырваться. Не выйдет родное сердце. Выпученные глаза и хрипы из горла были в этот момент очень приятны. Да это зрелище стоило потраченного времени. Ну и проглот не подвёл. Откусил так откусил, я даже не рассчитывал, что он откусит именно мужское достоинство. Судя по Трогзазадыку ощущения явно непередаваемые. Хотя наверняка и сниженные, в реальности наверняка был бы болевой шок уже. А этот ничего, дрыгается еще. Хрипит что то. Через одиннадцать секунд рука сама по себе разжалась, и жертва произвола мешком свалилась на землю, тут

же принимая позу эмбриона и руками прикрывая повреждённый орган. А вот это он зря. Я может лежачего и не буду бить, ну так есть еще моб. А у него таких моральных запретов нет. Что он тут же и продемонстрировал. Голова Трогзазадыка полностью поместилась в пасти шипастого проглота. С хрустом и треском проглот откусил ее. Ну что ж, веселье продолжается. Проглот пару раз чавкнул и сделал глотательное движение. И пока труп не исчез успел откусить еще один кусок мяса. Кушай дорогой, я не против. Может, что повредишь в экипировке. Взгляд на секунду зацепился на странность. Название монстра изменило цвет. Из ярко красного означавшего агрессивных монстров, название стало ярко оранжевым. Шипастый проглот натуральным образом рычал на меня. Уж не знаю что меня заставило попятится, вроде бы его собратьев я бил до этого без колебаний, но конкретно этого я пощадил. Вроде как он был моим орудием мести, и убивать его, не честно, что ли. Как бы то ни было, я потихоньку, не опуская взгляд, отошел метров на пять. Монстр еще порычал немного и потрусил по своим монстрячьим делам. Остальные проглоты были "красными", а этот стал оранжевым. Что это значит? Его можно приручить? Скармливая малолетних матершинников? А почему бы и не проверить? К надгробию малолетний негодяй наверняка прибежит, а я еще не до конца удовлетворен местью. Кстати, а как он так быстро ласты склеил? Вроде бы ***пожирание плоти*** наносило от силы 50 - 60 урона. Да болезненно, я уже на себе испытал. Но не фатально. Один такой шипастый колобок, умудрился откусить у меня стопу вместе с ботинком. После полной регенерации после боя, нога моментально отросла. Что примечательно с ботинком вместе. Ощущения были не передать. Как там в поговорке? Ни в сказке сказать, ни пером написать. Слова были у меня в тот момент сугубо матерные. Как оказалось, проглот откусив то самое, попутно наложил на Трогзазадыка фатальное кровотечение. В один тик по семьдесят урона Ну в общем то логично. А схарченая голова, своего рода "фаталити" от моба. Что то он таким образом, себе повысил. В описании было сказано лишь "***благоприятное воздействие***". Взгляд на таймер нормально, еще целых пять часов до выхода. Право на атаку тоже пока висит. Убил то моб, а не я. Ну и что, что подержал пока проглот грыз. Меньше половины урона, значит не я. Покачаюсь и развлекусь заодно. Выбирал себе одиночные и уже легкие цели. Легкость заключалась в обычности схемы убийства очередного моба. В первый раз Трогзазадык прибежал когда я зарубил черепаху, так не вовремя появившейся в момент ***вращения.*** Дав ему коснуться надгробия рванул к нему. Толи он меня не видел, то ли пытался нацепить все свое добро. Но стоял он на месте.

Неистовство так кстати еще не спало. Снова горлохват и полуголый орк опять болтается над землей в моей руке. Кутя кутя, ты где мой колобочек. Я тебе покушать принес. Совсем чисто пройти с ношей к одному конкретному агрессивному мобу, не вышло. Зацепил таки двух питонов. Один вцепился в меня, второй в мою жертву. "Оранжевый" шипастый проглот вновь не подкачал. Откусив полстопы, я правда надеялся на большее, но и так сойдет. Рука снова разжалась сама, вроде бы секунде на тринадцатой. Точнее засечь мешал питон. Вот его то я и начал нарубать в капусту. Очень надеясь, что бы случайно не сработало умение ***вращение.*** Мне повезло, орк пытаясь убежать, в полную силу наступил на поврежденную стопу, и охнув упал. Проглот тут же добавил, отхватив кусок икроножной мышцы. Все теперь не побегаешь. Трогзазадык упорно пытался уползти от меня. Я в общем был не против. Станудар от питона и пожирание плоти проглота, еще больше замедлили рубаку. Давая мне маневр для отступления на более безопасное расстояние. Ну и возможность насладится своей маленькой местью. Не то чтобы я такой уж кровожадный, просто я давно еще с курсантских времен уяснил простую истину. Любая агрессия должна пресекаться так чтобы, потом мысль о повторении вызывала дрожь в коленях и мокрые подштанники. Далеко не всегда получалось реализовывать, это несомненно полезное правило. Но вот теперь выдался случай и возможность, немного научить вежливости при общении с незнакомыми тебе людьми. Ну или орками, так сейчас точнее. Новое надгробие теперь было еще ближе к центру оазиса. Проглот, как я и ожидал, бросаться в атаку после убийства Трогзазадыка не стал. Да и надпись еще больше сменила цвет в оранжевый спектр. Исчезли красные вкрапления. Теперь он рычал потише. А вот питон, зараза такая, моментально разрядил станудар. На этом мои неприятности не кончились, вращение каким то боком зацепило ската. Постоянно пятясь назад я отмахивался от питона и пытался ловить на щит плевки летающих скатов. Мечта интеллигента млин, плюнуть в противника так, что бы тот умер от стыда. Кое как вытянул, вовремя догадавшись использовать для отступления рывок. Почти моментально получалось покрыть три метра вперед. Собственно скаты оказались очень хлипкими. Всего 140 единиц и видимо полное отсутствие брони. Они поделились ядовитыми железами, как указывалось в описании это ингредиент для алхимических зелий. Ну и опять же одноименной шкурой. Сидя в тенечке телеги и жуя очередной кусок жареного мяса. Я восстанавливая здоровье, пытался разглядеть силуэт Трогзазадыка. Еще пару раз скормлю его колобку, и можно уже отстать от несчастного

дурочка. Надеюсь урок пойдет ему на пользу. Как говорится, блажен кто верует. В этот раз он прибежал уже в доспехе, пускай и полностью из кожи, но явно лучше выглядевшем. Да и привел еще двоих товарищей. Один был девятого уровня второй тринадцатого. Все орки, хотя откуда здесь кому то еще взяться? Девятый был "шаман", по сути заготовка или для "сноходца", или для "сына бури". Видимо выступал в роли хила. А тринадцатый был топтатель, точнее его усиленный вариант разоритель. Ага сейчас меня будут бить. Вся троица, возглавляемая Трогзазадыком, прямым ходом направилась ко мне. Была такая мысль слинять от них, но на телеге с ее 5 км\ч пока не получиться. Да и не привык я отступать, поджав хвост.

- Ну что не уважаемый, привел подмогу? Одному ни как не получается ответить за свои слова?

- c"N;%N:%**N"- в ответ

- Постой постой, какие такие слова, за что ответить?- останавливается тринадцатый.

- Как за какие? За матерные. За попытку снинзить опыт и лут с моба. За жесты разные интересные.

- Так погоди, ты ж говорил что он на тебя первый напал?

- Уважаемый Стальношаг (еще один уникум) первым напал как раз он. Иначе бы у меня счетчик убийств был бы. А так он уже два раза к могилке своей бегал, а у меня пока 0.- Разоритель уставился на меня, потом на Трогзазадыка и тихонько кивнул.

- А скрины и логи есть?- Подал голос шаман. Его ник, я даже повторять не хотел. Мне за последние часы мата было достаточно.

-Уважаемый, кактамвас, да есть, если вы подскажете, как их можно передать, буду премного благодарен. - В общем передать скрины было не так уж и сложно. И слава аллаху все разговоры еще и в виде логов фиксировались. Точнее те где проскальзывал мат. Опять добрым словом вспомнил дойчей и их инженеров. Конечно их любовь к стукачеству на ближнего своего, мне очень не нравилась. Чуть что подозрительное увидят, и давай названивать полицаям. Более того такое поведение даже поощряется. И в ней никто не видит ничего зазорного, наоборот, активная гражданская позиция. Воистину что русскому хорошо, то немцу смерть.

Пока девятый с тринадцатым рассматривали скриншоты, Трогзазадык буравил меня ненавидящим взглядом. Хорошо еще что молча.

- Так все понятно, претензии снимаются. От лица клана "Злых Солнц" приношу официальное извинение за действие этого рекрута. И вот примите компенсацию.- Кошелек потяжелел на

десять золотых. Приятно конечно но с чего вдруг такая щедрость?- Надеюсь, что вы не станете распространяться об этом инциденте.- Тринадцатый выразительно посмотрел на меня. Ага, молчание покупают. Ну да ладно, молчание действительно золото. А тринадцатый ни фига не обычный нуб. Вон от лица клана говорит, денежку не моргнув глазом передал. Может альт кого из офицеров клана?

- Да не буду, но только бог ведь любит троицу. Да и право на самооборону надо реализовать.- Выразительно похлопываю топор.

- Какое такое право? - Опешил тринадцатый.

- Ну как какое, напал на меня он первым, вот у меня и тикает время для справедливой мести. Еще полчаса есть. Да и могилку ему надо подобрать, я чай не зверь какой.

- Стоп, ты ж говоришь он уже два раза к могилке бегал? Да и Задов говорит, что ты его два раза уже положил.

- Кто такой Задов?- тут уже удивляюсь я,

- Да вот он Задов- кивает на Трогзазадыка- кликуху ему такую дали в клане. А то ник себе взял, язык сломаешь.

- А теперь ясно, нет, лично я его еще ни разу не убил, его мобы сживали. Буквально.- Вопросительный взгляд на Задова, тот малость потемнел. Но продолжал молчать, только чаще задышал.

- Да тут рядом есть замечательный монстер, "шипастый проглот" зовется. Вот один из них уже два раза его и сжевал.

- Он все врет, он сам подлез под удар, я не хотел на него нападать, а он меня мобам скормил. С..а!- Все сорвался паренек, кинулся в драку. Но Стальношаг был начеку. Вовремя подставленная подножка и Задов растянулся на земле. Тут же ему скрутили руки его же соклановцы.

- Рекрут Трогзазадык, выношу Вам последние предупреждение - Ну точно альт офицеров, решил видать рерольнуться - За немотивированное нападение на гостя клана и вольного торговца. Требование вольного торговца Бейкруши считаю справедливым, сатисфакция возможна на месте. Ну чего смотришь, руби давай!

- Уважаемый Стальношаг, я не палач. Рубить лежачему голову, не буду. Отпустите его, пускай свою могилку подберет. Восстановится полностью, вот тогда мы все между собой и выясним.

Во взгляде Стальношага читалось одобрение. Да и шаман одобрительно кивал.

-Хорошо, Трогзазадык поднимайся, будет тебе пвп по всем правилам. Ты все слышал? Не вздумай убежать, враз из клана вылетишь, не посмотрю на все ходатайства.- Вот это номер, а

Задов то чей - то протеже оказывается, и Стальношаг видать не просто офицер, а один из старших. Клан, взявший под контроль, пускай и маленькое поселение, уже не мог быть малочисленным. А где число там и сила.- Топай к могиле, бери свое барахло восстанавливайся и дерись как мужчина. А мы проследим. Рекрут Небо, за мной.- Понятно, ник шамана таким образом облагородили, а то его полная версия означала желание вступить в сексуальную связь с небесами.

Всей дружною толпой мы устремились к надгробию Задова, тот по пути понурил голову как побитая собака, впрочем, у надгробия немного приободрился. Агрессивную живность у надгробия разоритель смел в пару эффектных приемов. Что за ресурс использовал он для своих умений, я не знал. Но у него он был постоянно набран и расходовался на применение атак по двадцать тридцать процентов от шкалы. И со временем шкала сама восполнялась. Так сказать неистовство наоборот. Надо отдать должное впечатлил. Пока Задов переодевался, я присматривался к Стальномушагу. Интересно, а у него как ник сократили? Стальной или Шаг? Да и кто он в иерархии клана. Не то чтобы это очень важно, так чисто академический интерес. Наверное, в десятке руководителей, хотя может и пониже. Да, наверное, все - таки средние звено. Экипировка вон вполне прилично выглядит. Скорей всего дежурный комплект, прокачается, сдаст на склад, и сразу возьмет другой. На уровень повыше. Минус, конечно, что к себе не привяжешь, а с другой стороны, что стоит взять другой такой же? Вон Задова видимо одели в комплект новичка. Похожий на шамане. Значит пока не найдешь себе что получше, довольствуйся стандартом. Интересно, а почему все из кожи? Ну ладно шаман, ему пока по уровню не доступны кольчуги. Но разоритель то сразу может их носить. Значит кожа не простая, и плюсы перекрывают минусы. А вот Задов уже, что - то нашел под свой класс, и теперь дорожит своей плохенькой, но кольчугой. При случае надо бы узнать, в чем проблема. Ну, это потом. Пока надо не опозориться, и превозмочь Задова. Раз решил быть благородным то надо держать марку до конца. Плохо конечно, но я в бой вступаю без неистовства. А у рубаки полная шкала ресурса для умений, он ее будет расходовать, конечно, но она тоже ведь восполняется. Плохо, что не знаю, от чего зависит скорость восполнения. По началу, ожидаемо уйду в оборону. А вот дальше по обстановке. Ну щит мой, не подведи меня.

Атаку Задов начал без предупреждения, прыгнув с места и при приземлении опустив оба клинка на заранее подставленный щит. Фокус не удался. Чего то подобного я и ждал.

- Вы атакованы игроком Трогзазадыком.

-Противник наносит удар. Нанесено 38 ед. урона. Осталось 460 \498 ед.жизни.

-Противник наносит удар. Нанесено 38 ед. урона. Осталось 422 \498 ед.жизни.

-Противник применяет способность вихрь ударов. Блок. Вам нанесено 10 ед. урона. Осталось 412\498 ед.жизни.

-Противник применяет способность вихрь ударов. Блок. Вам нанесено 10 ед. урона. Осталось 402\498 ед.жизни.

-Противник применяет способность вихрь ударов. Блок. Вам нанесено 8 ед. урона. Осталось 394\498 ед.жизни.

"Мельница" это оказывается "***вихрь ударов***". Ну это я видел. Если у него в арсенале только это, то и не страшно.

- Вы нанесли удар по противнику. Нанесено 56 ед.урона. Осталось 242 \298 ед.жизни.

-Противник наносит удар. Нанесено 32 ед. урона. Осталось 362 \498 ед.жизни.

- Вы нанесли удар по противнику. Нанесено 60 ед.урона. Осталось 182 \298 ед.жизни.

Вроде все просто, Задов конечно не моб, и пытается хитрить и ударить через щит. Но я уже приловчился закрываться щитом. Еще бы побольше найти какой, чтоб сподручней было.

-Вы применили способность "Усиленный удар". Нанесено 99 ед. урона Осталось 83\298

Тут Задов словно подрос в размере, а удары посыпались заметно быстрее.

-Противник наносит удар. Нанесено 38 ед. урона. Осталось 324 \498 ед.жизни.

-Противник наносит удар. Нанесено 39 ед. урона. Осталось 285 \498 ед.жизни.

-Противник применяет способность вихрь ударов. Блок. Вам нанесено 15 ед. урона. Осталось 270\498 ед.жизни.

-Противник применяет способность вихрь ударов. Блок. Вам нанесено 15 ед. урона. Осталось 255\498 ед.жизни.

-Противник применяет способность вихрь

ударов. Блок. Вам нанесено 15 ед. урона. Осталось 240\498 ед.жизни.

Ну вот, и все, особенности класса раскрыты. Сюрпризы более не ожидаются.

-Вы применили способность "Толчок". Нанесено 7 ед. урона Осталось 76\298. ед.жизни.

-Вы применили способность "Рывок". Нанесено 3 ед. урона Осталось 73\298. ед.жизни.

Наложен эффект оглушение.

-Вы применили способность "вращение". Нанесено 37 ед. урона Осталось 39\298. ед.жизни.

-Вы применили способность "вращение". Нанесено 37 ед. урона Осталось 2\298. ед.жизни.

-Вы применили способность "вращение". Крит! Нанесено 74 ед. урона Осталось

-72\298. ед.жизни.

Противник мертв.

Бестолковка рубаки разбрызгивая капли крови отлетела по широкой дуге в сторону. Отсеченная лапа все еще сжимавшая клинок отделилась менее эффектно. Изуродованный труп простоял еще секунду, а затем рухнул на землю. Повинуясь какому - то наитию. Я подобрал сначала голову и лапу, и только потом прикоснулся к телу. Тело рассыпалось все теми же цветными искорками, а я стал богаче аж на целую медную монетку. Ну с паршивой овцы, хоть шерсти клок. А вот голова и лапа никуда не делись. И я даже придумал им применение. Где там мой знакомый колобок? Я тебе покушать снова нашел. Надеюсь ты проголодался?

Шаман стоял широко раскрыв глаза, для него явно произошло что- то из ряда вон выходящие. Да и Стальношаг очень странно смотрел на меня.

- Что? Все честно. Один на один, без уловок все что есть классовое.- пытаюсь понять что именно их удивило. Вряд ли сам способ убийства. Но вот что их так напрягло? Трофеи пока еще не скормил, держу в руках. Да и не буду я это делать при свидетелях. Мало ли.

Безголовый труп, тоже мимо. Их пруд пруди в фильмах Голливуда, ничего даже аппетит не портится при их виде.

- Почему, голова, все еще, не исчезла?- Медленно разделяя слова спросил Стальношаг.

- Нуу, это мой боевой трофей. В ячейку украшательств вставляется. Да и лапа тоже. Так, для антуражу.

- А почему не вставляешь? - Влез шаман.

- На наплечниках нету шипов специальных.- Небо над нами начинает хмуриться. Но на это, внимание никто пока не обращает.- Надо дополнение взять "***Чтоб было***". Тогда можно всякие крюки и шипы ставить и на них уже вешать разные такие вещи.- Где то вдали раздается гром, но едва слышный. Ну что ж видимо скоро пройдет дождик. Не могли же разработчики, оставить без внимание погодные явления. Надо поскорей найти себе укрытие, а то мало ли молния еще какая шарахнет.

- Информация точная?- Глядит в глаза Стальношаг.

- Как Вам сказать. Сам проверяю, я вот прочел гайд про дополнение к кузнечному делу, и там один малый отписался, мол делай так и так и будет тебе счастье. Пробовал потом перечитать но сообщение он свое стер.

- И что конкретно надо сделать?- Делает шажок поближе, видать что бы лучше слышать.

-Э постой, не так быстро. Я не против, поделится информацией, можно сказать по доброте душевной. Но вот хотелось бы получить материальную помощь от благодарного слушателя. Ну скажем, в виде такого замечательного рюкзака как у тебя, а то мой вещмешок уже морально устарел. ТЫ мне я ТЕБЕ. Идет?

- Идет. - Быстро, отвечает Стальношаг, видимо опасается что передумаю- Рекрут небо. Мухой лети на склад, и бери походный рюкзак, они в третьей ячейке лежат. Доступ тебе дал. Давай, чего тормозишь.- Раздосадованный шам, действительно быстро побежал в поселение. Ну минут сорок он точно бегать будет. Отсылать гонца ради того чтобы просто принести вещь, было не обязательно. Скорее всего он был отослан чтобы не услышать про схему получения трофеев и дополнения к профессии. Неужели лень прочитать Вики? За ради интереса полез глянуть интересующую тему форума, и не смог. Заголовок темы еще существовал, но толку чуть. Почти все сообщения были потерты. И добавление новых, заблокировано. Кому и зачем понадобилось бороться с распространением информации? А в прочем какая мне разница.

-Ладно слушай, думаю обманывать не станешь, не выгодно как я вижу Вам портить себе имя. Все достаточно просто. Надо быть орком двадцатого уровня, не меньше. К тому же не брать на десятом специализацию. Иметь кузнечное дело поднятое до ста единиц. И поговорить с кузнецом в **Песчаном городе**. Принять у него квест на сбор сотни кусков брони с тамошних мобов. Вроде как орки зомби павшие в какой - то забытой войне. Потом под его руководством переплавить куски в заплатки, и усилить доспех. На этом цепочка не кончается, еще раза два придется бегать крошить

зомби за ради все тех же кусков брони. В процессе может само развиться способность получать такие куски и не только с зомби. С любого моба который теоретически обладает броней. Это для "***Чтоб Было***" Ну украшательство боевыми трофеями получить еще проще. Надо больше ста единиц доспехов усилить заплатками. Сколько точно не знаю. Много. - Если до этого я по памяти пересказывал, гайд от "Vladoff`a" то про украшательства гнал пургу. Никто ничего такого не писал. Но не объяснять же что именно я намерен делать с трофеями. Могло ведь и не понравится. Мне бы такие дела точно были бы не по душе. Раздался еще один раскат грома. Еще тише чем остальные, похоже дождик раздумал начинаться, ну и хорошо. Да и сгустившиеся тучки постепенно рассеивались. - сами трофеи как получать, ты видел воочию.

- Если можно поясни, как ты вообще умудрился их поднять.

- Ну сначала берешь часть тела, и думаешь что ты хочешь именно поднять ее, а не получить лут. Ну а потом как обычно дотрагиваешься до самой тушки, ну или большей ее части. Ну и главное критом добить, с большим минусом здоровья. Иначе не получить.- Еще одна молния на относительно чистом небе. Видать дождевой фронт ушел просто куда - то, а не рассеялся как я думал.

- А что даст такое украшение?

-Слушай чего не знаю, того не знаю. Думаю эта бестолковака, ничего и не даст, кроме осознания что я круче чем ее обладатель. А вот если к примеру глаз дракона насадить, то может чего и перепадет. Самому интересно. - небеса вроде как нахмурились, но тут же очистились. Ох и разладилось что - то в небесной канцелярии. Видать стажера взяли.

- Хорошо, вот возьми.- протягивает мне рюкзак из плотной кожи, с дополнительными карманами по бокам. И свертком спальника внизу на специальном креплении.

> ***Крепкий рюкзак приключенца (вот это точно рюкзак!) тип контейнер, вместимость 84 ед., прочность 210\210. Уменьшение веса 15 %. Навык обыска увеличен на 1. Если отсутствует, то становиться равным 1 рангу.***

Это что за зверь такой за обыск? Полез в вики друмира, и выяснил, что это очень интересный навык работающий пассивно. При вскрытии любого контейнера, бочки ящика или сундука. Шанс найти случайную вещь. Чем выше навык тем больше шанс и ценность вещи. Первый же ранг давал 10 % шанс найти что - то еще помимо стандартного лута. Лишние зелье или реагент, или

кусок руды. Тут уж как боги рандома захотят. Правда на лут из мобов не распространяется действие навыка. Ну тоже не плохо. Да и внешний вид куда как более презентабельный. Чернявая кожа, прошита двойным стежком. Все уголки усилены черной бронзой. Застежки внушают уважение. Я бы наверное и в реальности от такого рюкзака бы не отказался бы.

- А это за ваше молчание.- враз потяжелевший кошель известил о переводе двухсот золотых. - Если ваша информация подтвердится, мы Вас найдем. Конечно при условии что вы более никому не расскажете то что рассказали сейчас мне.

- Послушайте но ведь не один я успел прочесть гайд. Да и где гарантия что кто ни будь другой не выложит информацию в свободный доступ.

- Пускай это Вас не волнует. Это уже наши проблемы.

- Даю слово офицера, никому более про это не расскажу. За одним исключением. Моего товарища по игре. Но за него я ручаюсь. Он тоже будет молчать. Просто иначе мне будет тяжело объяснить ему свои манипуляции. Да и скрывать от него что либо, не намерен.

- Хорошо, Верю. А не желаете присоединиться к клану, конечно сначала на испытательный срок в качестве рекрута? Поддержка, присмотр и помощь в прокачке?

-Нет, большое спасибо, но вынужден отклонить приглашение. У меня есть определенные обязательства, скажем так, и я намерен их выполнить в полном объеме.

- Ну что же. Тогда до свидания. Если передумайте, обращайтесь в личку.

-Можно один вопрос? Почему у вас все из кожи? Или это секрет?

-Да нет какой из этого секрет. У Орков пенальти на горное дело. Мало кто соглашается качать такое неблагодарное дело. То ли дело кожевное дело и шкуродерство. Да и недавно молодняк качали кожевному делу. Вот пока пользуемся.- В голове начал созревать, хитрый план обогащения. Да и где то в глубине сидело чувство вины перед кобольдами. Вырезал целое поселение, ограбил и ушел. Мало ли кто в пещерах еще живет помимо них? А может.. Ладно подумаю как все похитрее все обставить. Вдруг получится? Еще не до конца оформившаяся мысль носилась перепуганной сорокой. Постой пернатая. Надо все продумать прежде чем озвучивать. А то может и не нужно будет ничего.

Наконец Стальношаг удалился, видать двинул прямиком на доклад к своим старшим товарищам. Только пятки засверкали. Посмотрев на лапу и голову получил их краткие характеристики.

Рука. Тип разное. Вес 2.5
Голова. Тип разное. Вес 3.0

Вот так, безымянная голова и лапа орка. Ладно у меня есть теория и ее хочется проверить. Так сильно хочется что аж жжет пятки. Ноги сами понесли в сторону знакомого шипастого проглота. Тот увидев меня тихонечко зарычал, предостерегая что в любой момент может напасть.

- Тихо Колабась, я тебе поесть сейчас дам. Тебе вроде как нравиться? Ну так лови еще.- С эти кинул для затравки лапу. Монстр подозрительно принюхался, и не учуяв ничего подозрительного принялся за трапезу. Я все это время следил за цветом надписи. Цвет изменился самую малость, приблизившись еще больше к чистому оранжевому свету. Голова последовавшая следом, еще немного изменила расположение монстра ко мне. Ну пока все, больше вкусных орков у меня в запасе нет. А может ты, чего другое будешь? Кусок жаренного мяса, все еще горячий и ароматный, как будто только что с огня, а не из сумки, по параболе устремился к проглоту. Долететь до земли ему была не судьба. Шипастый схарчил его на лету. И очень выразительно посмотрел на меня всеми своими четырьмя глазками. Мол, я очень даже не против смены диеты. Мясо приемочное устройство "шипастый проглот, модель безлупынепрочтешь" полностью готово к работе. Надпись поменяла цвет на желтый, только через десять кусков мяса. Яблоко иглотела, было полностью проигнорировано, сушеные грибы кобольдов хоть и были съедены, но как то без огонька. Тут я с мобом был солидарен, есть их можно, но вот на вкус они никакие. Так или иначе, но запасов жареного мяса мне для завершения эксперимента не хватило. Сырое мясо местных обитателей поглощалось тоже на ура, правда, как мне показалось, моб по - своему разочаровано вздохнул, когда диета вновь поменялась. Хотя может это мое разыгравшиеся воображение сыграло со мной дурную шутку. Да и скорость зеленения существенно уменьшилась. А шипастый все жрал и жрал, полностью оправдывая свое названия. Рычать он уже давно перестал, но все одно, подходить к этой пасти на четырех коротеньких ножках было боязно. И, несмотря на постепенно меняющееся расположение в сторону дружелюбия, мясо я все так же кидал с безопасного расстояния. Вскоре кончилось и оно, всего по подсчету на кормежку ушло 276 кусков мяса, одно яблоко, один сушеный гриб, одна безымянная голова орка и одна лапа (вроде как правая). А название все еще было переходного жёлто-зелёного цвета. Вроде как приготовленное мясо улучшало расположение быстрее, чем сырое, а обездвиженный орк

неудачник вообще инициировал процесс изменения с одним отдельно взятым мобом. Оглянулся поглядеть, нет ли поблизости еще каких кандидатов на справедливую месть? Нет, отсутствуют как класс. Вообще место или малопосещаемое, или не любимое. Видимо есть полянки для кача более простые. Ну а мне сейчас, в общем, и такая сойдет. Но эксперимент требует завершения. Что я буду делать с дружелюбной тварью, еще пока не придумал. Так пара идей сумбурных и не до конца оформившихся. Но ощущение, что это сможет мне помочь в будущем, не оставляла меня. Все го то и требовалось добыть еще не много мяса. А это значит геноцид питонов, скатов и черепах продолжается. Избегать буду только схваток с другими проглотами. Так, на всякий пожарный.

Теперь я мясо с мобов сразу же кидал своему "шипастику", не которое время он еще топтался на своем пяточке в тени пальмы, но после пары подачек начал ходить за мной по пятам. Хотя и держался на безопасном, расстоянии. Еще после десятка скормленных кусков мяса, это расстояние уменьшилось почти вдовое. И наконец, понадобилось еще пятнадцать кусков мяса, чтобы он в первый раз помог мне в бою. Как то буднично, и даже можно сказать с ленцой, вразвалочку подошел к питону и примерившись куснул его упругое зеленое тело. Атаковал он далеко не в полную силу. Больше похоже было на то, что он просто устал ждать, когда же я дам ему его кусок мяса. Вот он и начал есть так, все равно я не жарю мясо питонов, так какая разница. Питон хоть и задергался, но сорваться с агро уздечки не мог. И поэтому он продолжал свою нехитрую атаку. Когда же он ожидаемо бесславно погиб. Я не стал мешать проглоту поедать останки питона. На лут мне было в общем все равно, меня больше занимал цвет надписи. Пара желтых вкраплений по краям, а так почти полностью зеленая. Отданный на съедение целый питон существенно больше приблизило к заветному статусу дружелюбия. Пока шипастый добивал останки я выбрал следующего кандидата на съедение. Снова змеюка переросток, чуть выше уровнем чем остальные, но и только. Только ему предстоит быть съеденным заживо. Во всяком случае, я очень надеялся, что шипастый не откажется от беспомощной жертвы. И оказался прав. Питон хоть и извивался под действием горлохвата, но совсем не так как сделал бы на его месте настоящий питон. Вздумай я в реальности повторить этот фокус, скорей бы всего задушен был бы я. А так за те двенадцать секунд, что я удерживал Матерого изумрудного питона, шипастый успел укоротить его на треть длины. Добить змеюку заняло меньше минуты времени. Она меня уже не интересовала. Цвет надписи был полностью зеленым,

и меняться дальше, видимо не собирался. Осторожно, боясь спугнуть удачу, положил руку на голову шипастому.

Желаете приручить животное? Да\нет?

Конечно, желаю.

Да!

И получаю доступ к панели команд новоприобретенного пета. Сам пет был занят важным делом, он доедал труп питона. Причем для него это было действительно важно. Для его роста опыт не требовался, у него был свой ресурс ***Масса.*** Медленно уменьшающийся со временем, и набирающийся только одним способом. Поеданием мяса, не важно какого. Главное чтобы побольше. Текущие значение было 437 из 1200. Чтобы замерить, сколько единиц приносит одна тушка, уже практически на автомате зарубил ***Молодого изумрудного питона*** и неожиданно повысил уровень. В ходе эксперимента совершенно забыл отслеживать свой текущий опыт. И пока я раскидывал свободные единицы характеристик в силу, да вкладывал очки таланта в ***Защищенность,*** Шипастик принялся за новое угощение. На то чтобы сожрать целого питона ему требовалось всего пять укусов. Каждый из которых прибавлял по 0.5 единицы массы. В шкале отображались только целые значения, а вот в системных сообщениях указывались все, и дробные в том числе. Интересно также была и судьба лута. Кожа и ядовитые железы напрямую попали в сумку. И чтобы понять, что тот или иной моб дал после смерти надо было переключаться на лог боя или самостоятельно инспектировать сумку и вычислять на сколько увеличилась та или иная стопка предметов. А вот мясо, увы по умолчанию снедалось шипастый на месте. Да оно шло в зачет его шкалы массы, но вот как получить его себе было не понятно. Видимо придется покупать в поселениях с запасом если планирую прокачать. Мой пет несмотря на свой восьмой уровень, был не намного слабей меня. Простая авто атака "укус" наносила 40 - 45 единиц урона, а "пожирание плоти" 55 -78, с небольшим шансом восстановить немного здоровья. Каких либо агрящих умений или способностей, не наблюдалось в ветке развития пета, она собственно была никакой не веткой, а скорее линией, с редкими необязательными развилками приятных но, в общем, не очень ключевых умений. Самым полезным умением пожалуй была ***"Хватка",*** с возможностью улучшения ее до ***"Мертвой Хватки".*** Первая частично удерживала цель на месте на 1 - 3 секунды. И необходимым условием было проведение приема либо сзади,

либо сбоку. Ее улучшенная версия могла проводится уже в лоб и удерживала гарантировано 5 секунд. Существовал небольшой шанс что челюсти сведет судорогой и тогда удержание будет продолжаться до трех минут. Не зависимо от того будет ли жив Шипастик или нет. Убитый повиснет эдаким мертвым грузом и таскай его, пока он не растворится в воздухе, а живой будет еще и периодически урон наносить. В общем это я удачно решил проэксперементировать. Понемногу разобрался и с командами для его управления. Оставил только пять, атаковать цель, вернуться к хозяину, пассивный режим поведения, охранный режим и отозвать. Последние убирало пета в "карман". В сумке нашелся шарик из темного стекла, в глубине которого кружился хоровод красно оранжевых искорок. Он и выполнял функцию "кармана". Достаточно было взять шарик в руки и открывался доступ к вызову Шипастика, так я его назвал, ему вроде идет, а также к меню развития пета. Еще одним несомненным плюсом было ускоренное лечение пета и приостановка потери массы. Вдоволь наигравшись с отозванием и призывом, мы начали дальше истреблять местную живность. Через три с половиной часа я остановился. Дальше качаться именно в этом оазисе было глупо. Взяв тринадцатый и четырнадцатый уровень, я превысил более чем на четыре пять уровней здешнею живность. Опыт шел с большим пенальти, из за этой разницы в уровнях. Зато открыл малое достижение "***Знаток змей***" за истребление 150 питонов. Увеличился урон по всем змеевидным на 5%. До следующего ранга было необходимо уничтожить еще порядка четырех сотен ползучих. Шипастик отъел себе, больше пяти сотен единиц массы. Но внешне оставался все таким же голодным. Да и вообще следовал заветам Винни Пуха. Важнейший, из которых гласил, что главное вовремя подкрепится. К телеге пришлось пару тройку раз бегать, сгружать разнообразный лут который незаметно заполнял сумку. Хотя это несомненно ускоряло процесс гринда. Помимо стандартного лута, нашлось среди десятка обычных серых колец два добавляющих характеристики.

Медное кольцо со знаком змеи. Тип украшение. Прочность 54\54. +3 ловкости.

И второе

Медное кольцо со знаком волка. Тип украшение. Прочность 54\54. +1 ловкости. + 2силы

Поскольку других колец у меня пока не было, сразу же и одел эти два. Характеристики повысились и ладно. Вообще сила в

сумме составила 82 единицы. Не плохо, но пока мало. Здоровья тоже было не так чтобы и очень много 574 единицы. Для классического танка очень скромное значение. Ну так я и не классический, все иммобилизующие умения завязаны на силу. Хотя и работают не совсем так как ожидал. Тот же горлохват должен был бы действовать до 26 секунд. Но гарантировано работал только 10 секунд. После чего ежесекундно шла проверка шанса удержать дальше. И если проверка проваливалась. То рука просто разжималась. Чтобы шмякнуть с силой жертву об землю, необходимо было использовать умение повторно. Ну и естественно успеть за время действия. Что с чем сравнивалось, и что проверялось я мог только предположить. Так что силы мне еще много надо. Еще мне попались кольчужные поножи с очень странным набором характеристик.

Поножи темных вод со знаком совы. Тип кольчужная броня. Защита 76. Прочность 113\113. +12 духа +4 интеллекта.

Мои предыдущие превосходили немного по защите, да и две характеристики, пускай и не очень мне нужных. Все равно лучше чем вообще отсутствие оных.

Трясясь в телеге по дороге к поселению Серая гавань, где назначена точка встречи с Юрой и Виктором, обдумывал произошедшие за сегодня. Вроде по итогам игровой сессии я немало сделал. Возможно какой ни будь подросток помешанный на играх и смог бы поднять уровень выше, заработать кучу достижений попутно найти мешок золота и спасти принцессу от дракона людоеда, за это время. Но я таковым не являлся. Да мне определенно нравилась игра, но не настолько что бы забыть про дочь. Лениво ковырялся в меню развития Желтоклюва. Просмотрев его возможные умения пришел к выводу что запряжен то не тяжеловоз, как хотелось бы, а резвый скакун. Главные параметры "**Мощь**" **и** "**Выносливость**" отвечавшие за тягловую силу были крайне низкими. А вот "**Скорость**" и "**Реакция**" наоборот большими, и основной упор шел на их развитие. Пока скакун еще мог тянуть телегу, но уже на пределе своих сил. Повышение со второго уровня до девятого мало что изменило. Напрямую менять параметры как себе было нельзя, только распределять очки развития. Аналога очкам талантов. А выбрать то и нечего, все так или иначе улучшало скорость или реакцию. Ни то, ни другое никак не влияло на скорость телеги. В общем надо менять скакуна, прости Желтоклюв, ты верой и правдой служишь мне. Но видимо пришла пора нам с тобой расстаться. В Серой гавани поищу замену, а пока надо подумать

где бы спрятать телегу на ночь. С такой скоростью передвижения мне еще часа два пилить. А до назначено срока выхода меньше получаса. Вот показалось двух этажное здание придорожного трактира. Вывеска с пивной кружкой сообщала, что сие заведение называется, "знакомое местечко". По мне так это скорее была рюмочная. Пара рослых, для своей расы, гоблинов приняли поводья телеги и завели ее на задворье. Вроде как полагается дать, монетку другую и чего ни будь такое выведать у дворовых. Но я понятия не имею, что именно меня может интересовать. А потому, кинув серебрушку дворовым гоблинам, ляпнул первое, что пришло в голову - Водка не паленая?- Что удивительно гоблины меня поняли, и лишь отрицательно покачали головой. Ну и ладно, традиции соблюдены, все довольны. Системное сообщение услужливо известило о начале отдыха Желтоклюва. Пора и мне немного отдохнуть как в игре так и реальности. Все таки бросать персонажа как это я привык делать раньше, где попало, не разумно в друмире. Сколько еще пробудет аватар после моего выхода, не совсем ясно. Да и прибавка к набираемому опыту не помешает. С этими мыслями я распахнул двери трактира. На удивление чисто и достаточно светло. Немного не вяжется с внешним фасадом, но я был приятно удивлен. Толстый одноглазый орк трактирщик в условно чистом фартуке, оскалился при виде меня.

- Пожрать? Попить? Припасов в дорогу?

- И того и другого, и обязательно с хлебом!- Тут же возникло меню торговли с трактирщиком. Цены тоже приятно радовали, были конечно и относительно дорогие вещи, но в целом все было в пределах одной серебряной монеты. Помня о любви Шипастика к жареному мясу, прикупил 2 х свинтусов на ветриле, это было самое дорогое блюдо, полтинник серебром. Помимо прочего закупил капусты, помидоров, жареного мяса хлеба и еще по мелочи, где то на пятнадцать вечно желтых. Не то чтобы я поразил трактирщика объемом закупок, но определенно вызвал уважение. А когда еще и снял единственный отдельный номер на втором этаже за червонец золотом, тот вообще растаял, он лично вызвался проводить меня в номер, но я его остановил, объяснив, что я хочу на недолго арендовать кухню. Насчет арендовать, он понял буквально. Двадцать серебряных покинула кошелек вообще без моего участия, ну и ладно буду умнее в следующий раз. За оставшиеся время до выхода я рассчитывал немного поднять кулинарию, и наконец то попробовать свое собственное творение. А то как то немного досадно, рецепт сделал, а попробовать не получилось. Трактирщик вился вокруг меня, готовый на все только бы я еще чего заказал или попросил.

Предлагал то одно то другое, и выпивку и слухи, даже намекал на раскрытие каких - то тайн. И умудрился меня так достать своей назойливостью за пять минут, что уже подумывал а не выпустить ли Шипастика? Массу он с трактирщика точно единиц на десять увеличит. И тут прозвучала фраза которая заставила меня отвлечься от таинства приготовления пищи насущной.

- А не желаешь ли узнать о браслете ***великой силы***?

- Ты говоришь о какой великой силе? Магической или..

- Конечно о силе что поможет сокрушить множество черепов. Ну так что? Интересует?

- Не более чем в половину золотого, за интересную сказку.

- О эта сказка очень интересная, обычно я подобные сказки не рассказываю вообще, да и из памяти он уже почти выветрилась, но ради такого великого воина, готов под кувшинчик "Иглушки" здесь и двух ящиков забранных воином с собой вспомнить ее. - Далась мне твоя водка из яблок иглотелов, ну да ладно. Послушаю, может, что стоящее.

***

- А давай, трави, я все равно почти закончил.

- Позволь великий воин пройти ко мне, я очень не хочу чтобы эту страшную сказку услышали уши неокрепших духом посетителей. Куда им до нас двоих, этим соплякам.- из посетителей были действительно только пеоны. Если по простому, то батраки, те кто по разным причинам ни стал не шаманом ни воином ни охотником. С одной стороны, они самое нижние звено и каждый, кто был хоть чуточку повыше, уже смотрел свысока на них. С другой стороны они тащили все хоз. Обеспечение зеленокожих. И просто так их никто не бил, ну покрайней мере не часто. Трактирщик завел меня в маленькую комнатушку. Сундук, маленький столик, пара табуретов, кровать и оружейная стойка вот и весь интерьер. Все бы ничего, но двоим оркам, уже стало тесновато. Расположившись за столиком и приняв по первой, я принялся слушать, а трактирщик вещать о деянии минувших дней. История оказалось в принципе занимательной. Давным, давно, когда небо было выше, а земля плодородней. Жил один слабый огр. Все его били, все над ним потешались. Он был самым маленьким в своем племени. И так ему было горько и обидно, что решил он свести с жизнью счеты. Взобрался он на скалу, в последний раз пожаловался богам на свою жизнь, да и сиганул вниз. В этот момент боги или бог, за данность лет никто толком не помнит, то ли сжалились над несчастным, то ли горько пошутили, тут опять же мнения расходятся. Но выполнили его давнюю мечту стать самым сильным огром на свете. И наполнили силой члены его, и коснулись своей (или своими) дланями падающего огра. И стал он самым сильным на свете из когда либо живших огров. Да вот незадача. Даже будучи самым сильным, не пережил он падения. И умирал он три дня, и кровь его наполнила силой палицу его и вещи его. И стал он самым великим героем огров, ну или самым большим посмешищем. Опять единство мнений нет. Шмотки его естественно после смерти растащили, палицу "**месиво**" по слухам украл синий дракон Стригал, шлем находиться сейчас у вождя огров Каменного лба. Судьба многих других вещей огра героя \ неудачника неизвестна, но вот про браслет великой силы трактирщик знает. Сейчас он находится в пещере затхлой воды. Найти браслет не просто, надо знать, где искать. Последний владелиц браслета сгинул на дне подземного озерца. Трактирщик якобы не только его знал, но даже лично видел гибель владельца от рук подручных чернокнижника так не вовремя заметивших их

отряд. Сейчас ему нет дела до реликвии, но желание отомстить за друга и названного брата не дает ему покоя. Да и за потерянный глаз охота получить ответ. Ведь такой великий воин как я не упустит случая раскроить пару тройку черепов, получить реликвию, да еще и помочь скромному трактирщику? Мне банально предлагался квест. Но не обычный, а многоступенчатый. Получить реликвию да еще на силу очень заманчиво, в чем только подвох? Так просто не бывает, возможно, реликвия уже забрана, и придется ее долго и нудно искать, уровня так скажем до сотого. А потом выясниться, что у половины она есть в обязательном порядке. А хотя нам все одно надо состыковываться с Юрой и идти качаться в инсты, так почему бы и не попробовать? Какая нам разница в какой конкретно идти. Пускай будет пещера затхлой воды. Видимо запах там не ахти, зато я теперь знаю ее расположение. Карта автоматически ее пометила, пускай и схематически, но думаю, не промахнусь. Глянув на расстояние по карте вроде близко, короткая справка из википедии говорила, что этот инст низкоуровневый. Так что соглашаюсь на условия трактирщика и иду в свой номер спать. Закрывшись в номере на ключ, немного подумал и призвал Шипастика и поставил его в охранный режим. Так на всякий случай. Очень уж мне не понравилась оружейная стойка трактирщика. Сплошь одни кинжалы да ножи. Лучший выбор для класса рог. Закрыл я глаза в друмире, а открыл уже в реальном.

Некоторые изменения произошли в обстановке, появился второй бук, теперь для каждой капсулы был отдельный. Ну, в общем, удобно наверное. Сейчас за одним из них сидел Вадим, и видимо настраивал его. Второй пока был свободен.

- Борис вы немного задержались, все хорошо?

- Да, все нормально просто надо было найти безопасное место для ночлега. Как это сказать по игровому, не сохраниться, а ...

- Сейвнуться,- подсказывает он - только не сильно акцентируйте на это внимание, возможны варианты. Кстати хочу Вас обрадовать. Мы смогли протестировать прототип "извлечения" он работает стабильно. Так что технический эвакуатор у нас уже есть.- Видя мой недоуменный взгляд пояснил- Ну он даст временный пробой в программной защите. Это будет нагло и нас однозначно засекут, но на четыре минуты тридцать секунд мы гарантировано можем творить с игрой все что угодно, потом правда изменения откатываются. Но этого должно хватить, чтобы поменять локальные параметры и обеспечить техническую сторону плана. Мы на локальной сети опробовали. Пару минут мы равны по силе игровым богам. На

небольшом участке конечно, но нам ведь много и не надо. И спецэффекты соответствующие обеспечим, и с физикой поиграемся. Так что дальше все будет зависеть от Вас, сможете ли внушить ужас или нет. Я бы советовал прорепетировать перед захватом. Так что думайте.

В общем, и обрадовал и напомнил что не все так просто. Но настроение все равно было хорошим. За ужином выяснил, что обошел по уровню Юру, тот остановился на тринадцатом, и тоже был на полпути к Серой гавани. Вадим же уже был там, его эльф полукровка "Тиэламбар" уже был там. Сразу же возник вопрос, а почему он не может прямым ходом отправится к лесным и установить слежку что ли. Поведал о печальной истории всех эльфийских полукровок. Сами ушастые полукровок за эльфов уже не воспринимали и относились как минимум подозрительно. А вот расы чья кровь смешалась с эльфийской, за редким исключением относилась также как и к обычным эльфам со всеми вытекающими. Когда он создавал своего персонажа, о таких далеких перспективах, он и не думал. Да и персонаж его был скорее ремесленником, чем бойцом или разведчиком. С трудом перевалив за семьдесят второй уровень, он принялся за прокачку профессий кузнеца и зачорователя. Теперь он мог создавать магические предметы с более или менее ожидаемыми параметрами. Конечно великий бог "Рандом" иногда баловал Вадима, но чаще огорчал. Но нам он создал очень неплохие комплекты брони на десятый двадцатый и тридцатый уровни включительно. На уровень мастера. Конечно не шедевр, но на уровней пять шесть вперед будет актуален каждый комплект. В случае необходимости сможет и на более высокий уровень создать. В игре он отдыхает от труда интеллектуального за трудом физическим. А теперь вот сможет ощутимо помочь.

Когда ужин был съеден и план на завтра был оговорен, мы разъехались по домам. В эту ночь я смог, наконец - то нормально выспаться.

Пробуждение было легким и приятным. Вкусный запах кофе, доносившийся с кухни, приглушенное бормотание телевизора. Эх, если бы не осознание что Оля с каждым днем все глубже увязает в "друмире" я был бы наверное счастлив такому утру. А так я заставил себя встать с теплой пастели и сделать зарядку. Легкая разминка, затем приседания, пресс и отжимания. За неполные пятнадцать минут уже запыхался, как будто пару часов занимался. Нет, надо собой заняться. Так никуда не годится. Достал из за кресла уже порядком запылившиеся гантели. Самодельные, сделанные еще в молодости в пору активных занятий физкультурой. Килограммов по пятнадцать

каждая. И следующие двадцать минут пыхтел с ними. В конце решил повторить горлохват в реальности. Попробовал удержать одну гантель на вытянутой руке, попутно засек время по настенным часам. Удалось удержать всего на пятнадцать секунд, ну это если быть честным с собой. Повторить фокус с отрывом от земли даже самого тощего противника мне пока не светит. Не говоря уже о том, что бы длительно удерживать его. Ну и ладно, глупо наедятся, что смогу использовать навыки из игры в реальности. Вот наоборот еще можно попробовать. Что- то конечно может быть отсечено, по законом игровой механики, но попытаться стоит я думаю. Сполоснувшись после упражнений, и съев такой вкусный завтрак, у жены по другому и не бывает, я принялся штудировать вики друмира, а заодно и форумы игроков. Основной упор делал на темы касающиеся улучшения механических изделий машин и средств передвижения. По всему выходило, что необходимы две профессии кузнец и инженер. Причем первая скорей шло как дополнение к инженерному делу. Каждый раз бегать и искать кузнеца имеющим рецепт (почему все упорно именовали чертежи рецептами для меня загадка) изготовления болтов и гаек, или какого ни будь особо хитрого уголка, очень накладно. Погружаясь все глубже в чтения, я выяснил много интересных нюансов. Суммарная прочность изделия завесила от средней арифметической всех составляющих. Ну в общем логично, в большей степени прочность отдельно взятой составляющей играл не материал, как я думал, а префикс перед названием. Мастерски сделанная, хуже чем щедэврально изготовленная, но гораздо лучше чем скажем просто хорошо изготовленная. А если будет еще и приписка к примеру ***овеянная легким весенним ветерком*** (вычитал из эльфийского форума) то еще будет и дополнительное сопротивление магии воздуха, или наоборот восприимчивость к зачораваниям из этой же школы магии. Еще лучше, если стоял штамп заслуженного мастера кузнеца. Это дополнительно усиливало как прочность так и износостойкость. Если же штамп был от великого мастера, то деталь приобретала дополнительные характеристики. Таких было всего ничего, и стоимость их услуг была запредельна. Вроде как существовали еще и Гранд мастера, в каждом из ремесел по два три человека. Хотя чаще всего Гранд мастер был один. Но и эта ступень была теоретически не последняя. Вброшенная кем - то информация о такой ступени как ***ученик бога*** вызвало даже не то чтобы холивар, а скорее великий холивар вселенных. Посты добавлялись почти ежеминутно, несмотря на то что тема начата уже больше десяти дней назад. В качестве доводов приводились скверного качества скриншоты простого в общем на вид меча,

только вот характеристики впечатляли, почти двенадцать тысяч урона, длиннющий список увеличиваемых характеристик в диапазоне от трехсот до восьмисот единиц. И на сдачу, шанс уничтожить предмет экипировки противника. Одна половина игроков окрестила меч, работающей кнопкой "я победил". Вторая называла это фейком и просто рисунком умелого мастера. Тут же нашлось немало погибших от этого меча кладенца. Правда в показаниях они путались, а те что выдавали правдоподобные версии указывали совершенно разных владельцев этого чудо оружия. То ли неведомый мастер кузнец ковал эти мечи как конвейер, то ли это чья - то шутка. Для себя я решил, что скорей всего это просто рисунок, не более.

Еще один момент, чем более редкий материал, тем тяжелее из него сделать качественную вещь. Например, из меди гайку с префиксом мастерски сделанная, мог сделать просто мастер с профессией от 275. А вот что бы сделать, к примеру, из стали уже требовалось как минимум на сто единиц больше. Единичные удачи не в счет. Они лишь подтверждают общие правило. А вот в инженерии другие ограничения. Материал деталей играл еще меньшую роль. Количество узлов главным образом определяло сложность механизма в целом. Также учитывался размер деталей, их разнообразия и косвенно от количества разных типов материалов. В итоге, чем более полезен механизм, тем он более сложен для создания. Но была одна интересная лазейка недоступная другим профессиям в принципе. Если инженер брался за создание механизма, сложность которого ему одному была не посильна, то он мог взять себе в помощь "учеников", инженеров у которых хотя бы на единичку, но профессия развита меньше. Каждый ученик увеличивал (на время создания механизма) инженерное дело на величину своей профессии, но в сумме, не выше троекратного значения у инженера учителя (наставника). Количество учеников ничем не ограничивалась. Наставник создавал свой механизм, а ученики получали повышение профессии. Чем больше разница в значениях профессий и чем сложнее агрегат созданный инженером наставником, тем выше поднимется значение у учеников. Хотя конечно некоторые требования к ученикам все же предъявляются, значение инженерного дела должно превышать пятьдесят единиц. Естественно были различные инструменты, дающие солидные плюсы к профессии. Ускоряющие процесс создания. Еще один ключевой момент. Механизмы могли быть созданы частично. Сложные механизмы создавались поэтапно. Как правило, в три четыре. Даже законченный первый этап создания давал уже возможность ограниченно использовать агрегат. А если оставался

один два этапа, то механизм выдавал 80 -90 % кпд. А вот из минусов, относилось большое количество разнообразных инструментов, что конечно логично, но для инженера очень неудобно. Часть из них была условно мобильна, часть вообще стационарна. Да и большая завязка на магические ингредиенты и составляющие значительно усложняла процесс сбора составных частей вместе. Будучи не магическим классом я не чувствовал "магические патоки" да и не мог по идее. По мнению большинства, инженерия была нужна соло магическим классам. Остальным вроде, как и не очень. Многие не магические классы брались за развития инженерии. Но дороговизна и сложность заставило бросить это дело ни одного игрока. Еще одна сложность что инженер, что кузнец, сильно привязаны к рабочим местам. Если скажем вышивание крестиком можно прокачивать практически повсеместно, то кузнецу хоть убей, нужна кузня. А инженеру верстак. Частично это решалось переносной кузнецкой и "верстакомвкормане". Но агрегаты требующие выше 180 единиц профессии на них не собрать.

Зачем мне понадобилось так подробно узнавать за профессии? Да очень просто, я искал ответ как можно ускорить телегу. Даже если я приобрету навык ***извозчик*** или ***погонщик*** то все равно буду ограничен скоростью передвижения тяглового животного. Больше 20 км\ч тандемные маунты, к коим и относится телега, выдать практически не могут. Есть, конечно, исключения в виде колесниц, но это немного не то. Некоторые скакуны вполне способны догнать такую медленную цель. Так что не получиться сделать из телеги тачанку, условия игры не предусматривают такую возможность. Но бросать идею использовать телегу в качестве средства транспортировки пленников тоже не хотелось. Да и зацепка в виде форума аниматоров боевых големов, эдаких фэнтезийных экзоскелетов. Главное что я вынес из него, реальная возможность создать механического маунта. Да и общий принцип построение движителей и переделка одних изделий в схожие путем обработки напильником и использовании синей изоленты. Полностью автономные движители крайне тяжело создать. А вот более простые варианты с внешним источником энергии вполне способен создать мастер с профессией от 350 единиц. То что в качестве энергии выступала манна, меня в общем не смущало. Существовали и манонакопители и маноакумуляторы. Да и прямую подпитку от сапфиров маны, создаваемых колдунами и чародеями, никто не отменял. Стоили они дешево, в виду большой потребности и низкой разовой передачи маны. Ну кому низкой, а кому и в самый раз. При емкости базового

аккумулятора в 1000 единиц передача 150 раз в час, очень неплохо. Малый манонакопитель базовой модели генерировал 12.5 маны в час. Стоил конечно дороговато, от пятисот золотых и выше. В зависимости от жадности выставившего на продажу владельца. К сожалению, на один аккумулятор можно было завести один накопитель, он же генератор. Жаль, я уже было раскатал губу на последовательно соединенные генераторы с целью повышения маногенерирующей мощности. Но у друмира, своя логика и физика.

Вообще все комплектующие стоили довольно больших денег. Примерно просчитав стоимость деталей необходимых для улучшения телеги в "маноповозку" получил примерно сорок пять тысяч золотом. Это объясняло, почему повсеместно никто на них не передвигается. И это если скорость будет равна все тем же 20 км\ч. Если разгонять хотя бы до 60 км\ч стоимость подскакивает почти до миллиона. А если еще навесить броню и увеличить проходимость до приемлемой, а не как сейчас. Цена начинала достигать совсем уж заоблачных величин. Просчитывал и так и эдак. Все равно, выше сорока километров в час сделать, видимо не выйдет. Более того придется капитально переделать саму телегу. Поднимать борта, что - то думать с рамой, менять все на железо как минимум. Так что все, возможно, осталось только найти пару тройку золотых шахт и доить их ежечасно. Или ограбить королевскую сокровищницу. Или откопать клад последних титанов. Из реальных пока вариантов, изучение необходимых навыков и смена Желтоклюва на обычных лошадей. Представителей "средних" маунтов, которых можно впрячь в телегу. Сами телеги, кстати , тоже стоили немало, от двух до семи тысяч золотом. Они кстати как раз могли управляться даже без наличия навыков, но скорость резко падала. Это все я на себе уже прочувствовал. Так что вперед в Серую гавань, все необходимые учителя и наставники там есть. Помимо прочего надо изучить кузнечное дело и инженерию. Основным инженером будет Юра, а я учеником. Таким вот финтом ушами, смогу качать инженерию даже при практически нулевом интеллекте. Буду ключи подавать, а профессия зачтет за помощь наставнику. Переносные рабочие места в телеге же и установим. Будет передвижная мастерская. А вот метал, придется закупать. Мало того что это в принципе затратное по времени мероприятие, так еще и пенальти для орков. Так что будем скупать медь и бронзу, иначе ни как. Юра хоть и хочет быть алхимиком, все за ради бонусов к интеллекту, но быть ему инженером. Думаю смогу переубедить. Да и потом будет качать две основных параллельно, если сдюжит, конечно.

Время за чтением как всегда пролетело незаметно, и пришлось немного превысить скорость, по пути к Юре. Как то на заднем плане промелькнула мысль, а может и хорошо что в друмире невозможно развить скорости, соотносимые со скоростями обычного автомобиля. Да и вообще малое количество техники и механизмов тоже, в общем, не так уж и плохо. Надо будет свозить Олю на дачу. Сто лет там не появлялись. Дача была Отцова, но он всегда с удовольствием приглашал туда всех родных и знакомых. Попить чаю из самовара да с малиновым вареньем на веранде. Красота. И "забыть" дома телефоны и планшетники, чтобы отдохнуть от суеты и избытка информации. Но сначала надо вытащить из игры, надеюсь пока еще не поздно.

Опоздали мы всего на пять минут, но собственно могли так не спешить. Юра нас ждал, за кружкой чая. И по поводу небольшого опоздания ничего не сказал. Видимо для себя он уже все окончательно решил, и от того немного расслабился. Тихонечко понаблюдал за женской половиной, нет, они Юриного расслабленного состояния пока не замечают. Ну что ж, дело твое, главное помоги, как обещал. А там делай, что твоей душе угодно. Быстро обсудив план действий на сегодня, мы снова полезли в гробы. Теперь я не ощущал угрозы или беспокойства от мысли залезть в "гроб" вопреки логике. Глаза я закрыл в реальном мире, а открыл в друмире.

Шипастик был уже на месте, кстати, а он вообще исчезает при моем выходе? Внешне он вроде как спокоен, бурных реакций по поводу моего возвращения не высказывает. Но вроде как морда у него довольная. С чего бы это? Пара сапог и знакомая дубина, немного прояснила картину. Если сапоги мне ни о чем мне не говорили. Мало ли кому они могли принадлежать. То дубину я видел вчера у одного из дворовых гоблинов. Покрутив ее в руках, я уже хотел пойти чинить разборки с трактирщиком, когда обратил внимание что Шипастик, смотрит в одну точку очень пристально. Проследив направление взгляда, я увидел слабое колыхание воздуха, вроде как в жару над асфальтом. Под потолком чуть ниже несущей балки. Немного подумав запустил в колыхание дубинку. Не буду же я во всякие непонятные места голой рукой лезть, мало ли?

Звучный двойной шмяк, сначала от попадания импровизированным метательным снарядом в марево, затем от падения на пол туши трактирщика в этом мареве прятавшегося. Невидимость и скрытность вещи такие, обманывают в основном зрение, а вот с нюхом животных надо бороться иначе. Животные на такие вещи не ведутся. Трактирщик решил разыграть безвинно убитого для наглядности даже язык из пасти вывалил. Правда

растекающаяся лужа крови заставила меня на секунду усомниться. Может и вправду пристукнул? Хотя он вроде как 25 уровня, так легко убить я бы его не смог.

-А ну вставай. Отрыжка Маргоша! А то Шипастик сейчас тебя, живьем есть начнет. И начнет, пожалуй, с головы - Шипастика пришлось отзывать к ноге, а то он уже было рванул после падения к долгожданному завтраку. Ночью он, видимо перекусил, вкусно, но мало. Трактирщик нехотя заворочался, вставая с пола. Что - то кряхтел себе под нос, и очень недобрым взглядом смотрел на Шипастика.

- Ну что уважаемый, подрастерял мастерство? Давай определимся, сколько ты мне теперь должен? Думаю ящик специй и ящик иглушки, для начала. Все золото, что я потратил здесь, ну и скажем 25 % прибыли от всех сделок, нет от всей прибыли мне.- грузный трактирщик смотрел на меня пылавшим огнем единственным глазом, молча стиснув зубы. Если бы взгляд убивал, то я бы наверно уже раз десять был бы мертв. Но нападать он не решался. Интересно, а почему? Он за счет уровня раскидает нас двоих, и зачем то он ведь потащил с собой гоблинов дворовых? Неужели такой трус? Пытаясь разгадать эту загадку начал рассматривать трактирщика. Здоровенный бугай, явно уже не молод. Когда то видимо промышлял разбоем тогда и потерял глаз, теперь вот остепенился и открыл свое дело. Эмблемы принадлежности к клану у него над зданием не видно. Значит вольный (нейтральный) непись. Расположен на выходе из песочницы, последние место, где можно пополнить запас и безопасно отдохнуть. Рядом блок пост охраняющий вход в нубятник, так что он в относительной безопасности хоть и на тракте. До ближайшего поселения часа два пылить. Ну, это если на своих двоих. Высокоуровневых игроков он вряд ли заинтересует, а "повзрослевшие" нубы видят его вероятно в первый и в последний раз когда бегут в более "взрослые" локации. Так что в основном его клиенты это пеоны с лесопилки и свиноферм, иногда воины с блок поста. Отсюда и меню, заточенное на небогатых работников, и пустующий вип номер. Попытка ограбить тоже вполне понятна, сам спровоцировал. Сорил золотом направо налево. Вот и не удержался старый разбойник, прихватил своих подручных, да и решил попытать счастья, пока я не растворюсь в воздухе. Если конечно он знает о таком свойстве игроков. Интересно, а он вообще как различает игроков и собратьев неписей. Или не различает?

- Десть- хрипло выдавил из себя трактирщик, видимо решил что еще пожить немного стоит дороже денег, но жадность у него тоже будь здоров. Вот и решал про себя что лучше.

-Что? Я плохо слышу маленькие цифры.

- Я говорю одиннадцать- Все также хрипло просипел одноглазый.

- Я правильно расслышал, двадцать?- Все так же с мордой кирпичом, давлю на трактирщика.

- ПЯТНАДЦАТЬ! Будь ты проклят! Какой ты Ноб! Ты хуже бородатых пеньков. Ты сын эльфа слышишь! ПЯТНАДЦАТЬ! Ни медяшкой больше! - пожалуй хватит с него, беднягу аж трясет от злости, сейчас берсерка включит и воюй потом с ним.

- Хорошо договорились. Выделишь еще место под складирование разного барахла , какой ни будь чулан. Главное чтобы пару ящиков влезло и ладно. И комнатку, какую в личное пользование. Обязательно чтобы кровать была, да и не вздумай там никого размещать. Мало ли когда мне приспичит заявится. И я молчу о этом недоразумении.-

Трактирщик пыхтел сопел, но и на это согласился. Его все еще потряхивало периодически, и злоба его ощущалась буквально физически. Ну да ничего, в следующий раз будет думать, когда будет выбирать жертву для поживы. Заинтересовало, с чего это он меня так странно назвал. Что за Ноб такой? Уже привычно полез в вики. Оказалось что это вроде как аналог старшины в армии что ли.

"Порой, приятель, настоящим парням нужен кто-то, кто сможет от души вдарить по врагу и получить по морде сам! Им нужен кто-то большой и сильный! Им нужен Ноб!"

- Грумлок, Военный вождь Орков.

"Чем больше орк, тем сильнее орк. Чем сильнее орк, тем больше у него шансов стать Нобом. Не удивительно, что Черные Орки всегда Нобы!"

- Срлинта, гоблин из племени Ковырятелей.

Ну и ладно, Ноб так Ноб. Буду знать. А так в общем это знание ничего особенного не дало. Меж тем, системные сообщения проинформировали о появлении точки привязки. Комнатушка, одна из многих на первом этаже. Стала моей собственностью, личной зоной отдыха. И по умолчанию установилась привязка к этому месту. Теперь я мог в случае необходимости перенестись в нее практически из любого места, исключая места со специальными ограничениями. Откат возможности перемещения составлял один час. Вроде и не плохо, а с другой стороны. Перемещение не мгновенное, двадцать секунд надо было стоять на одном месте, и не предпринимать никаких действий. Да и телегу, судя по всему, перенос не затронет. Останется без присмотра у черта на куличках, как ее

потом возвращать? А так пускай будет, как запасной аэродром. Всегда лучше когда есть но не надо, чем нужно но нету. Загрузив контрибуцию в телегу и получив назад золото (что было потрачено медью и серебром трактирщик зажучил конечно) я уже было отправился дальше. Когда последний брошенный взгляд на вышедшего проводить трактирщика неожиданно принес результат.

Доступно задание: Загадка браслета. Редкое. Награда вариативна. Принять да\нет ?

Принимаю, все равно буду искать браслет, глядишь попутно найду и ответы на свои вопросы. С этим я покатил в Серую гавань.

На блок посте меня остановили. Не для досмотра как я уже было подумал, а для краткой инструкции о всех прелестях "большого мира". Что - то подобное было и в десятках других игр. Разработчики, так сказать, давали шанс одуматься тем игрокам кто прямым ходом бежал в столицу. По мне так если ума нет считай калека. И пытаться уберечь таких, все равно пустая тратта времени. Лучше пускай сразу шишки набьют, чем потом в каком ни будь подземелье подставят всю группу из -за своей неподготовленности. Штатный шаман выдал пять пробирок с красной жидкостью. То что это лечебные зелья я и так понял, а вот с чего такая щедрость?

- Это подарок от клана злых солнц, один комплект в руки. Будьте осторожны и помните клан рассмотрит все заявки на вступление в самые кратчайшие сроки.- Оттарабанил шаман непись. Мне то было просто различать игроков и неписей. Имя рядового непися, открывалось только после "знакомства" с ним и улучшением личных отношений. Если таковое вообще предусмотрено. А так название класса или профессии вместо ника. Да если и есть имена то они как правило заковыристые и вписывающиеся в историю мира и общую логику происходящего. А ники вроде разрушитель или нагибатор это однозначно игроки, причем явно школьники. А этот нпс звался просто шаман 70 уровня. Чтобы уберечь нубов от агрессивно настроенной живности чересчур большой, да только в основном он тут поставлен во главе четверых воинов 65 уровня, для защиты от ПК игроков враждебных рас, да и просто для престижу. Но вот так стоять и наблюдать за порядком в тени кособокой наблюдательной вышки, наверное фантастически скучно. А давно набивший оскомину инструктаж нубов проводился для галочки.

- А что доблестные воины, не желаете ли промочить горло? У меня как раз есть бутылочка крови гнома (несмотря на

название обычное красное вино, хотя и крепкое). Или чего покрепче?

Глаза воинов тут же алчно зажглись, они были ой как не против промочить горло. Стоявший на вышке аж сглотнул. Ему в случае чего видать не обломиться, мелкий он против других. И видать очередь стоять на вышке постоянно его. А от того вид у него стал расстроенный донельзя. Трое остальных умоляюще смотрели на шамана, пытаясь повторить взгляд кота в сапогах из "Шрека". Но шам хоть и на секунду и подался вперед, выдавая свое ничуть не меньшее желание промочить горло, смог взять себя в руки.

- Складно говоришь, а ты точно Ноб а не мудрило? Уж больно умен, а ну как ты шпиён длинноухих, замаскированный? Ну как постой. Сейчас проверим!-

Воины тут же подобрались, секунду назад они изнывая от жары были вялыми и расслабленными от отсутствия начальства в зоне прямой видимости (шам не в счет, он почти свой), теперь были готовы в любой момент броситься на меня. Вышкарь взял в прицел меня из арбалета, я ошибочно принял его за воина оказалось это ***Охотник***.

Шам начал свое великое колдунство. По очереди установил на земле три тотема и жаровню на треноге. Пучок сушеных трав, вроде как пара перьев и серый парашек, все это он сложил на жаровню после чего поджег от своего молота. Просто поднес его к кучке и та вспыхнула сама. При этом он постоянно что- то бубнил себе под нос. Я с интересом наблюдал за действом, впервые вижу чтобы магия действительно была похожа на магию. А то пару раз махнут рукой и полетел с неба булыжник. А откуда он там взялся? Почему именно сейчас решил упасть? Кто тот неведомый наводчик что так точно шлет его в цель? А тут явно призыв на помощь духов и постановка им задачи: определить не эльф ли я? Точно тот за кого себя выдаю? Дым из жаровни сгустился после чего разделился на три таких мини облачка. Внутри вроде как угадывались очертания черепов. Облетев меня они застыли напротив головы, после чего разом прошли сквозь меня на уровне груди. Такое ощущение что меня кувалдой оприходовали, я кубарем слетел с телеги. Внутри все жгло огнем, а мышцы свело судорогой. Я зашелся кровавым кашлем. Хана легким, сейчас на респ отправлюсь. Жизнь испуганно мигала у значения в единичку жизни.

- Ну что ж ты, я со всей душой - хриплю я шаману. Действительно очень обидно. Вновь приступ кашля, вот епрст! Умудриться умереть от нпс защитника по подозрению что я эльф только потому что предложил ему выпить. Я подозреваюсь в том

что я ЭЛЬФ! Слишком умен видишь ли.

Воины забыв про свои недавние опасения всей гурьбой кинулись поднимать меня с земли. В три пары рук я был усажен в тенек у телеги а шаман лично вливал мне в рот содержимое красной пробирки. На вкус так себе, кислая вишня, но здоровье немного отодвинулось от опасной черты. Всего то на тридцать единиц, лечилка то слабенькая. Как же хреново, руки повисли безвольными плетьми, в груди медленно гас огонь и с ним приходил холод и озноб, но хуже всего был кашель, что душил и не давал говорить. А сказать мне хотелось много, и все на великом и могучем. Где я видел это клан в каком виде и в какой позе. Меня довольно быстро освободили от моих доспехов, я в общем не возражал. Более того мог бы говорить сам бы наверное попросил бы. Да того много они стали весить. Бестолково суетились воины, пытаясь перевязать меня, так ведь раны то не было как токовой. Черная гематома, едва видная на враз посеревшее еще больше коже в месте соприкосновения с духами будь они неладны. Слезший охотник помог чуть больше. Достав плошку с желтой мазью стал натирать меня своим лекарством. Кашель немного ослаб, но говорить все равно не получалось. Мое поганое состояние было из-за трех бессрочных дебафов, по числу каждого из духов засевших где то внутри меня. Каждый дебаф что - то понижал, рассмотреть что конкретно мешала начавшаяся пульсирующая головная боль. Каждый удар сердца отдавался в ушах раскатом грома. Постепенно я перестал слышать воинов, те испуганно переругивались, и все еще не бросили попыток меня перевязать. А я видел лишь открывающиеся и закрывающиеся рты. К тому же жизнь стала уменьшаться, медленно, но верно. А вместе с тем немело все тело. Я уже с нетерпением ждал когда уже увижу свет в конце туннеля, или что тут за место него. Но охрана песочницы сдаваться не собиралась. Из ящика у подножия башни сначала был извлечен вторая пробирка лечилка, затем третья, пятая десятая. Шаман же вернулся к жаровне и пытался что то сделать с духами, но те видать послали его далеко и на долго. Видать им понравилось у меня в груди. В ярости он ударом груди опрокинул жаровню, и стал раскладывать ингредиенты для нового колдунства, прямо на земле. Отлично глядишь добьет, а то уже устал мучиться. Хотя конечно я болел за шамана, вдруг изгонит потусторонних захватчиков. Он призвал, ему и отзывать. Мир начал потихоньку терять краски, все становилось серым, только огонь разведенный шаманом ярко алел, перебивая даже свет солнца. Прорычав что то очень грозное, он метнул в меня белесый шар. Тот точно также влетел в мою грудь как и духи до этого. Удар кувалдой, дубль два. Только в этот раз последствия

были серьезней. Разогнувшись я обнаружил себя в совершенно фантастическом месте. Небольшой островок метров сорок в поперечнике, ярко рыжей земли висел в бесконечной пустоте. В дали виднелись еще летающие острова, каждый не похожий на другой. Миллионы звезд окружали со всех сторон. Иногда вдали проплывали какие - то огромные тени, видимые только когда закрывали собой свет звезд. Кто бы ни был дизайнером этого места, он создал нечто. Космическая пустота действительно подавляла. Но выход то отсюда должен быть? Посмотрев по сторонам я увидел и сам выход и охранника. Я собственной персоной. Только второй я состоял из разных элементов, соответствующих духам. Тело мое было из земли. Щит мой был из огня, топор мой тугой воздушный поток. Только воды не было, уж не знаю почему, но и этого должно хватить по-моему. Дух двойник повторял все за мной в зеркальном отражении. Тут уж все яснее ясного. Пока не одержу победу мне не выбраться отсюда. Судорожно перебирал в уме все варианты. Драться со своим отражением это конечно увлекательно, но малопродуктивно. Вроде как всегда считалось, что стихии противопоставленные друг другу плохо ладят меж собой. Но тут земля держит воздух, и вроде бы не испытывает по этому поводу неудобств. Или это только так кажется? А мы сейчас проверим. Подношу левую руку к лицу, двойник делает тоже самое. Поднимаю топор, мое отражение слепо копирует мои движения. Не сильно наношу себе порез немного, морщась от боли. Двойник пытаясь повторить буквально взрывается изнутри. Мелкие земляные фрагменты подхватывает мелкий смерч, но тут же бессильно опадает. Сдвоенный визг бьющий по ушам ознаменует победу, нет тороплюсь. Огонь. Пускай он и остался один он все еще опасен. Пожалуй он самый опасный. Дух уже не пытается полностью подражать мне, поддерживает только контур тела. Ну что ж надо рискнуть. Говорят кто не рискует тот не пьет шампанского? Осторожно приближаюсь к сопернику, тот начинает атаку первым. Ничего сверх ординарного, простые полосующие удары. Но вот мой топор проходит сквозь пламя не встречая препятствий. Да и полоски означавшую жизнь или манну я не вижу. А меж тем каждый удар немного разогревает щит, уже сейчас он ощутимо теплый. Сработавший вздох оживление не возымел никакого эффекта. Так колыхнуло пламя и только. Пытаясь разорвать дистанцию и дать хоть немного остыть щиту, доски которого уже начали потихоньку дымиться, отпрыгнул назад. Тут же среагировал дух, разведя руки в стороны он вспыхнул ярче и тут же огненная дорожка побежала от него по периметру островка. Пока огоньки бежали по кругу нашей

импровизированной арены, я как мог, остужал щит, махая им словно пытаясь взлететь. Стоило огонька встретиться как кольцо замкнулось. Огонь взвыл, взметаясь метра на три, полностью отрезая любые пути к отступлению. Более того кольцо огня стало сужаться вытесняя меня к середине. Огненный дух шел прямо на меня. Полностью утратилась видимость фигуры, теперь это был просто столб пламени с хорошо различимыми глазами и пастью. Не убежать, не спрятаться. Кольцо огня наверняка меня убьет. Но сдаваться рано. Не получиться уйти, то заберу и тебя дух с собой, уж не знаю куда но достать я тебя все равно попробую. ***Рывок*** и следом ***горлохват.*** Хорошо хоть в "прицел" тебя выделить можно, и сразу же повторно использую ***горлохват*** для броска на землю. Рука моя, несмотря на плотную кожаную рукавицу с нашитыми медными вставками, моментально вспыхнула новой жгучей болью. Вопя от боли и злости я бросился на растекшегося огненной лужей, духа. Катаясь пытался потушить его своим телом. Тот сжигал меня заживо, но и его наконец проняло. Он пытался улизнуть, то тут то там выбрасывал языки пламени в стороны, стремясь выползти из под меня. Но я тушил их рукой, пытаясь не обращать внимание на боль. Кто скажет что это просто, пускай для начала поднесет руку просто к свечи а потом говорит. Я кричал, нет я орал как никогда ранее. Но упорно не сдавался. Вот дух стал слабеть, языки пламени выбрасывались все реже, вот и вовсе прекратились попытки улизнуть, лужа сжалась до размера чайного блюдца. Я старался закрывать грудью , но дух постоянно перетекал подо мной стремясь вырваться. Стена огня стала замедляться и высота пламени опадать. Видимо поняв что умирает, если это вообще возможно сказать по определению к духу, он преподнес последний сюрприз. На секунду замерев он взорвался подо мной. Удар по всей груди и земля отдаляется от меня. Не на долго, на мгновение, что бы потом резко принять в свои объятия. Взрыв ударив по ушам оглушает меня. Мало что видя вокруг, я очумело пополз в сторону оранжевого прямоугольника , двери в друмир обычный из друмира духов. Всего меня отделяло не больше двадцати метров. Но каким же длинным казалось, это расстояние. Отупение постепенно проходило, а вместе с ним и нечувствительность к боли. Каждая клеточка моего огромного тела, просила застыть, не тревожа ее. Бросить борьбу и сдаться. Ткнуться лицом в землю и закрыть глаза. Ведь сразу настанет покой и блаженство. Зачем, ну зачем ты продолжаешь бороться. Ты же бессмертный в этом мире. Подумаешь смерть, ее нет для тебя, а боль есть. И каждая секунда жизни этого искалеченного, тела это боль. Закрой глаза и получишь новое, и совсем без боли. -Нет, я не сдамся. Уступлю

сейчас в вроде бы мелочи, уступлю потом уже крупнее. - Веду я беседу сам с собой, это моя вторая темная половина сущности показывает малодушие. Уступать ей я не намерен, стиснуть зубы и ползти, осталось совсем чуть- чуть. Метров десять не больше. Открывается рана на правой руке, и опереться на нее уже не возможно, стоит только попробовать как резкая простреливающая боль заставляет корчиться в муках. Топор я обронил, ну черт с ним, другой найду. Ноги не слушаются меня, только левая рука с щитом на ремне да голова. Непроизвольно рычу раненым зверем когда какой -то камушек при очередном рывке задевает открытую рану на боку. Забыть про боль, она фантомная, она лишь придумано мной. Мое тело сейчас лежит в капсуле в комбинезоне. -А ты уверен, что это тело не может быть настоящим?- шепчет мне тьма во мне - Стоит только немного захотеть, чуть изменить свое мнение и оно станет таким каким ты захочешь, причем навсегда. Ты же хочешь быть сильным?- еще метров семь до выхода, я уже чувствую ветерок, вырывающийся из прохода между мирами.- Я знаю, ты хочешь! Так стань им, хватит себя обманывать. Сдайся, и станешь в итоге сильнее. Ну что тебе стоит. - Я уже не слушаю тьму, ей меня не переубедить, каждый рывок все больше приближает меня к дыре в пространстве. - Постой, не так быстро, я еще тебя не отпускал - Снова слышу я чужие слова. Полно, какая тьма, дух огня все никак не желает смириться с поражением, теперь я его различаю у себя в сознании. Не голова, а общежитие. Мало мне моей жадности в образе сороки, малодушия в образе кляксы тьмы, так теперь еще и пылающий череп духа огня решил самовольно вселиться. Может он тогда хотя бы малодушие спалит? Черт, я вроде как уже смирился с его самовольством. Видать к психологу надо идти в первую очередь мне самому. Слова духа не расходятся с делом. Я весь внезапно начинаю гореть. Сразу без перехода, новая вспышка боли придает мне сил и я одним рывком подтягиваюсь к проходу. Стоило мне только коснуться грани между мирами, как упругая чудовищная подхватила меня, и понесла в проход. Облака, пушистые облака окружают меня. Вдали виднеться огромный горный пик, в котором буквально вырезан огромнейший замок. Вид его был величествен, к сожалению, лицезреть его мне удалось всего пару мгновений. А жаль, он словно заставил боль отступить, стоило мне провалится чуть ниже в облака как боль снова вернулась. Огненным снарядом я с ускорением несся к земле. Почти долетев я еще успел разглядеть свое посеревшее тело, вокруг которого расположились воины. Чуть поодаль стоял шаман охваченный пурпурным свечением. Картинка, словно фотография отпечаталась в памяти, а затем я рухнул в

собственное тело.

На секунду мне показалось, что я ослеп, ничего кроме багровой пелены не видел, слабость и некоторая расслабленность во всем теле. Я уже слабо соображал, где я. В рот полился сок кислой вишни. Не люблю кислую вишню. Попробовал слабо протестовать, удалось даже разлепить веки. Ура я хотя бы вижу. Воин, не смотря на мои слабые протесты, вливал очередной пузырек лечебного сока. Использованные пробирки лежали уже не слабой такой кучкой. Грудь мне все - таки перевязали. Бинты были красными от содержимого пробирок, видимо не все попадало внутрь. Шаман же привалившись к основанию вышки, сидел прямо на земле, изредка прикладываясь к пузатой зеленой бутылке. Щеки его ввалились, и сам он стал более бледным что ли. Потихоньку стал приходить в себя. Кинул взгляд на строку состояния, мама дорогая! С десятка два разных дебафов разной степени поганости. А еще я ощутил зверский голод, даже не видя соответствующей иконки, я и так знал, что надо срочно поесть. "Радость орка" не подвела.

Радость орка. Тип еда. Насыщение + 85. +5 духа на 30 минут, +4 выносливости на 30 минут, снижение скорости 10%. Восстанавливает всего 649 хп. в течении 40 секунд.

Доев бутерброд перероcток, я почувствовала себя достаточно хорошо чтобы встать. Дебафы стали потихоньку спадать, исключение составлял один зело поганый.

"***Голод души*" - *95 % характеристик.***

Висела эта дрянь бессрочно. Что за дела? Полез в меню своих характеристик точно они все срезаны. Легкая паника тихонечко приобняла меня за плечи. Стоило ли изображать из себя героя, чтобы затем удалять персонажа? Молча прочесывал вики в поисках этой дряни, но такой информации не нашлось. Зато в закладке умений нашлось нечто такое что, дало робкую такую надежду.

"Поглощение души" активируемое, продолжительное. Время каста 17 секунд откат 140 секунд. Допустимая цель гуманоиды. Только лично убитые. Немного утоляет голод души.

Уж не сделал ли я ошибку не послушав внутренний голос? Уверен что нет. Но вот теперь я что, энергетический вампир?

Видимо да. Хотя это может даже на руку. Можно будет на глазах у дочек продемонстрировать, если конечно эта способность зрелищное действо. Немного успокоившись, я начал облачаться в свой доспех. Когда же я машинально попытался поправить топор на ремне, то ладонь моя нащупала только пустое кольцо. Заозиравшись по сторонам в поисках пропажи, я так и не нашел. Ну точно я же его выронил, хотя я ж там духом сам был, или нет. Что - то я совсем запутался. Один из воинов что был повыше других молча протянул свой тесак. Красивый и надежный. Легче чем вихрь, но куда как более острый. Гарда простая на широкая, рукоятка как под меня делали. Смущали три пустых гнезда под каменья, ну да ничего, он и без них мне очень понравился. Водосток окрашен красной и золотой эмалью. Взмахнув пару раз на пробу, остался доволен эффектом.

Тесак "Ненасытный", тип одноручное оружие, урон 67-143 прочность 145\145. Скорость атаки 1.68. Привычка 0.

+14 к силе. Шанс применить кровопотерю. 3.5 % при атаке. Шанс критического удара +3%

Вот это вещь. Да я сам себе теперь дд.

- Позволь проводить тебя, ты еще слишком слаб чтобы самостоятельно передвигаться. Здешние твари враз почуют твою слабость.- Это уже шам, быстро же он оклемался. Меня вон еще не до конца отпустило, а этот уже бодрячком. С одной стороны он конечно мне здорово помог, с другой стороны век бы его не видеть. Ладно что с непися взять, прощу уж. Вот кто у меня вызвал симпатию так это его подчиненные.

- Хорошо уважаемый, мне действительно помощь сейчас не помешает. Но сначала позволь мне выразить свою благодарность. - выгружаю с этим те самые два ящика "иглушки". В каждом ящике по 16 бутылок. А мне и не жалко, и за топор им спасибо и за помощь. Вон сколько извели зелий. И пускай им цена медный грошик, все одно много.- Вот парни, это вам, выпьете за мое здоровье.- Выставляю им ящики, на секунду подумав добавляю еще и по "радости орка" на брата. Шут его знает, может их помощь меня как раз и вытянули с того света. А даже если и нет все одно спасибо им. Жаль что неписи, вот бы людей таких побольше бы было. Каждый из них посчитал своим долгом обнять на прощание и пообещать выпить не меньше двух бутылок за мое здоровье. Шаман хоть и косился не довольно на свою четверку, но молчал. Толку угрожать, стоит ему только отлучиться, и они тут же все и выжрут. Плевали они на все угрозы. Вздохнув он взобрался на "пассажирское" место и дожидался пока я закончу

брататься с новоприобретенными товарищами. Те чего - то разошлись под конец, и чуть не сломали мне спину от похлопываний. Наконец я занял свое место "водителя кобылы". И Желтоклюв потащил телегу в сторону Серой гавани.

Некоторое время мы ехали молча, каждый размышлял о своем. Первым нарушил молчание шаман.

-Знаешь, духи ведь не просто так тебя атаковали. Что - то в тебе их взбесило.

- И что же?

- Не знаю, ты почти прошел проверку. Но потом, они перестали меня слушать.

Еще минут пять ехали молча, живности вокруг было много, но в основном различные животные. Вроде как из пустыни выбрались в саванну, вполне узнаваемые львы и жирафы, какие - то мелкие юркие газели. И, зиверты, так вот ты какой северный олень. Среди табунов обычных зебр, мелькнули эти самые зиверты, шестиногие плотоядные хищники, похожие издалека на зебр из- за полосатой раскраски. Помнится кто то искал их в песочнице. Ну да может, найдет еще.

- Скажи, а что ты такое сделал со мной, что я оказался...- тут я замялся, как назвать то место где я был, если я сам для себя еще не определился?

- В мире духов, хотел ты сказать?- невесело ухмыляется шаман - Я сделал единственное что мог, дал тебе шанс договориться с духами, или победить их в бою. Ты оказался умен и смел. Но будь осторожен, Рурак очень могущественный дух, и дети его тоже сильны и своевольны. Одного ты и пригрел у сердца. Не иди у него на поводу, иначе со временем он завладеет твоей волей и телом. Будь ты шаманом, ты бы мог просить духа о помощи в трудную минуту, но ты ноб! Уже чудо что ты просто смог выжить, вдвойне чудо, что принял в себя сына Рурака м остался самим собой. Теперь ты для него клетка, из которой он жаждет вырваться. Любой сильный шаман увидит это.

- А выпустить его никак нельзя?- с надеждой в голосе спрашиваю я.

- Можно, если отдашь ему на съедение всю свою душу. Ты готов к этому?

- Нет, конечно.- В души, богов колдунов и прочую эзотерику в реальности я не верил. Есть наука она дает четкие ответы на вопросы, не сразу конечно, но всегда находится ответ. Может пройти десять, пятьдесят сто лет, да хоть тысячу. Но ответ найдется обязательно. А вот в игре может быть все, и магия и души и боги, на то она и игра. Поэтому я не за душу беспокоился, а за персонажа, ведь он уже подрос и потихоньку становиться тем

инструментом что мне так нужен. И начинать в случае утери придется заново. Ну что ж сын Рурака, потерплю и тебя, хрен с тобой располагайся. Даже накормлю душой какой ни будь, только бы в этом царстве зверей найти хоть одного гуманоида. Правда гуманоид нашелся гораздо быстрее чем я думал. Квилбары, невысокие антропоморфные кабанчики, располагались достаточно далеко от тракта, и сразу признать в них гуманоидов у меня не вышло. Только когда Квилбар гонец 12 уровня, не решил в наглую пересечь тракт практически у нас под носом, я не обращал внимание на них считая их еще одними хищными зверьми. Передвигался гонец на задних лапах, а в передних сжимал плохенькое, но копье. Догнать гонца на телеге не представлялось возможным. Жаль, одиночная цель предпочтительней. Ну ничего, не последний.

- Скажи, а если духу давать на съедение чужие души, а не свою, то он может меня оставить в покое?

Шаман чуть было не слетел на землю, кроме того поперхнулся содержимым бутыли, и зашелся в длинном кашле. Я даже постучал ему по спине.

- Это очень опасный путь. Кроме того я даже не знаю как тебе это взбрело в дурную твою башку, никто из мудрых, ни пойдёт на такое.

- А я за мудрых и не спрашиваю, я знаю что теперь могу сам их, э поймать.

- КАК?- только и выдавил из себя шам, видать считает себя самым умным. Ну что ж непись, придерживай свой шаблон поведения. Сейчас мы будем его рвать. В конце концов это ты духов на меня натравил. Уж не знаю чем я им не понравился, но первоисточник это ты.

- А вот так. И направил телегу к ближайшему патрулю Квилбаров. Двое дозорных 10 и 11 уровня совершали обход в абсолютно чистом поле, и были как бы это сказать. Были более деревянными что ли. Немного не доезжая до зоны их агро. Определенного на вскидку, вызываю Шипастика. Ну что ж, пора обедать.

-Убей одного, а второго не трогай - прошу я шамана. Тот лишь удивленно пожимает плечами, но соглашается. Шипастик скачками устремился к парочке абсолютно не смущаясь ни разнице в уровнях, ни количеству противников. Электрический сгусток, оставляя за собой россыпь искр обгоняет его и буквально испепеляет одного дозорного. Я же спешу на помощь своему колобку прожоре. Урон я сейчас выдам копеечный, но хоть горлохват наверное смогу применить. Десять секунд наверное смогу обеспечить, а больше наверное и не понадобится. Кабанчик

был вооружен примитивной деревянной дубинкой, но периодически пытался пустить свои клыки в ход. Но в целом в одиночку был не опасен. Я же полосовал его со спины, выдавая очень слабенький урон, в 9 - 12 единиц. Все таки дебаф смертельно опасен. Не дай бог случайно переагрить, и чувствую умру с одного двух несильных ударов. Но пронесло, Шипастик два раза немного восстановил себе здоровье, а кабанчик раза три промахнулся. Вот теперь момент истины, засчитают победу над мобом мне, или Шипастику? Выделяю мертвую тушку в таргет, и надеясь что умение не подведет и сработает как надо, активировал "***поглощение души".*** Руки мои сами собой разошлись в стороны а я приподнялся над землей и повис покачиваясь в воздухе, воздух вокруг меня уплотнился и стал обжигающе горячим. Земля подо мной, внезапно вспыхнула ярко оранжевым огнем, выбрасывая клубы жирного черного дыма. Этот - то дым и подсветил бледно голубой силуэт дозорного, который уже на половину ушел под землю. А сейчас корчился пытаясь отбиться от языков пламени. Пасть призрачного дозорного раскрывалась в беззвучных криках. Но Главное действо было еще впереди. В груди вспыхнул знакомый уже огонь, разрывая грудную клетку и раздвигая пластины брони наружу рвался дух. С трудом продираясь через мою искореженную грудную клетку он смог высунутся едва ли на половину, но и этого хватило чтобы дотянуться до метавшегося дозорного. Не ведая жалости он стал руками отрывать куски и тут же проглатывать. Я думал, что "обедать" он будет в таком положении до конца, но видимо утолив первый голод он решил доесть в более интимной обстановке. Схватил обмякшие останки, и втянулся обратно на прежние место вместе со своим обедом. Плоть моя сама вернулась на прежние место тут же срастаясь. А с секундной задержкой восстановился и нагрудник. Я медленно опустился на потухающую землю. Боль была терпимой, но вот само зрелище. Одно дело наблюдать нечто подобное по зомбоящику, да даже пускай в такой реалистичной игре как друмир, но с другим. Это одно, но когда подобное происходит с тобой на живую. Тут уже и с катушек слететь не долго. Здоровье подорванное таким вот хирургическим вмешательством, медленно восстанавливалось с 40 % рубежа. Минуту если не больше я прислушивался к ощущениям, нет вроде как ничего не болит и ничего не повреждено. Дебаф ослаб и довольно существенно, теперь он отнимал всего 66% характеристик. Пока я осматривал себя и прислушивался к ощущениям, Шипастик приступил к трапезе. Совершенно обалдевший шам, тупо уставился на меня. Шаблон я ему однозначно надорвал.

Получено великое достижение Всё сжигающий голод I . Поглотить душу разумного и отдать ее внутреннему духу. Продолжайте поглощать души, чтобы дать силы вашему внутреннему духу. И он обязательно Вас отблагодарит. Поздравляем слава +1000

(увеличено сопротивление магии огня +5 %, уменьшено сопротивление магии воды -1%).

Внимание! Ваш уровень славы превысил 1000 единиц, и вы достигли первого уровня известности " О Вас ходят слухи".

Торговцы дружественных фракций, удивят вас более низкими ценами. Так же вам станут доступны некоторые скрытые квесты.

- Ну что уважаемый,- охрипшим голосом говорю я. - Убедился?

Шаман только и покачал головой, и молча поплелся обратно в сторону блокпоста.

-Эй уважаемый, постой ты не ответил на мой вопрос. Смогу ли я избавиться от духа когда ни будь?

-Зачем ты спрашиваешь меня? Ты сам уже знаешь ответ. Мне жаль тебя, и я виновен пред тобой. Но я не ведаю, как тебе помочь. Единственный совет, не иди на поводу у духов. А теперь прошу оставь меня, и если можешь прости.

- Вот так просто взять и простить? Нет, так просто ты не отделаешься от меня. Хочешь, чтобы я тебя простил? Тогда дай мне нечто такое, что заставит забыть меня о боли и страданиях причинных мне по твоей вине.

-Я скромный сын Отца неба, у меня нет больших богатств или могучих артефактов. Я не знаю, чем я могу тебя отвлечь от горестных дум.

- Врешь собака, врешь. Есть у тебя то что мне необходимо. Скромный сын Отца неба. На черта мне твое золото или артефакты? Дай мне силу и знания, чтобы держать в узде духа. Дай мне полную власть над сыном Рурака.- Шаман с каждым, словом горбился все больше. Взгляд свой он опускал в землю, а руки его дрожали. Боялся шаман этих слов, очень боялся. Видимо ждал и надеялся что не произнесу, но не сбылись его ожидания. Минут пять мы стояли друг на против друга. Я ждал ответа, а шаман все никак не мог решиться. Рассказывать или нет. Наконец горько вздохнув, он уселся прямо на землю и принялся раскладывать ингредиенты для грядущего колдунства. На заботливо расчищенном участке ровной земли. Установил

красивый тотем сильно отличавшийся от все виденных до этого ранее мною. Если до этого все его тотемы были похожи на простые палки кое - как украшенные черепами, перьями ленточками и косточками. То этот был вырезан из кости какого то крупного животного. Может из бивня слона, а может из ребра дракона. Кто его знает. По форме тотем напоминал песочные часы, только в месте соединения верхний и нижней части был еще диск. Шаман меж тем разжег огонек в двух плошках и забубнил свою.. молитву?

Отец Небо и Мать Земля, Вами все создано, вами все наделяемо, пусть же дух мой в согласии и причастности к вам всегда имеет могущество нести мудрость вашу детям вашим неразумным, превозмогать бессилие и опустошение насылаемое врагами на детей ваших, пусть стану я жарким горнилом для ковки и закалки ваших чистейших замыслов, дух мой направляющих. Да развеет ветер, да поглотит земля, все зло содеянное, всю боль причинённую. Да принесет ветер силу совладать с врагом, да одарит земля мудростью понять слабость его. Отец Небо и Мать Земля помогите дитю вашему, Нобу Бейкрушу совладать с врагом души его! Подскажите путь правильный! Дайте Знания!

С каждым следующим словом, мир сужался вокруг нас. Сначала исчезли из вида горы, затем деревья , после и телега скрылась из вида. Остался только я шаман и тотем. Верхняя часть его начала светиться изнутри ярко золотистым светом, на поверхности проступили узоры и символы. Нижняя часть стало испускать приятный светло зеленый свет. Также стали видны узоры, но если на верхней части они были геометрически правильных форм, то внизу больше напоминали детские рисунки. Один мне напомнил цветок, другой солнышко, третий вообще на "палку палку огуречек." Так же рисовала в детстве Оля. А возможно также в детстве рисовал и я. Не помню, давно это было.

Диск посередине, начал вращаться, постепенно набирая обороты. Одновременно он начал выбрасывать снопы ярко синих искр. Падая на землю, они не исчезали, а ложились ровным слоем. Пару раз попали на открытые участки кожи, но не обожгли, как я боялся, а приятно охладили ее, постепенно впитываясь в нее истончаясь при этом, словно тающие снежинки. Шаман зачерпнул пригоршню искорок и высыпал их мне на голову. Они приятно немного щекотали, и зажмурился от удовольствия.

Темнота. Когда я уже привыкну к ней? Может быть никогда. Но темнота не абсолютна. Ко мне приближается пара. Он и она. А вместе с ними приближается и свет. Золотисто зеленый. Когда

они рядом он именно такой. Он высокий и широкоплечий, взгляд его золотых глаз излучает силу и мудрость. У меня ни на секунду не возникает сомнений он Отец. Конечно не мой родной отец, хотя некоторые черты схожи. Всмотревшись в его лицо, я понял что оно меняется. Стоило мне сравнить его с лицом своего отца и сразу же нашлись общие черты, мимические морщины от уверенной улыбки, практически тот же подбородок и брови. Вспомнив деда, и лицо незаметно для меня, изменилось. Только глаза всегда оставались неизменными. ОНА, была похожа на мою маму, за исключением глаз и цвета волос. Лицо ее также постоянно принимало черты моих знакомых женщин ставших матерями. Попытавшись рассмотреть их отстраненно, фигуру одежду и обувь понял, что такие же метаморфозы происходили и с их одеяниями. То военно-морской китель, то полевая форма, то кольчужная рубаха, военная форма постоянно менялась на Отце. Платье же Матери меняло не форму, но цвет и орнамент. У моей родной мамы, когда то было отдаленно похожее.

- Здравствуй Отец Небо, здравствуй Мать Земля - поклонился я в пояс. В жизни никому некогда не кланялся, а тут вышло само собой. Вроде как так и должно было быть.

- Ну здравствуй Сын, как же тебя так угораздило? А сыночек?- ОН положил руку мне на плечо, в первое мгновение я чуть не упал. Словно рельса неожиданно упала. Но потом почувствовал невиданный прилив сил. Какой там браслет. Мне он не нужен. Я сейчас горы свернуть могу.

- Сынок ну как же ты так, не уберегся? Плохо то как. Ну ничего я помогу, сил мало но помогу.- Зачастила ОНА. Больше напоминая сейчас покойную бабушку.

- Постой мать, не спеши. Сын. Слушай меня внимательно. Мы сейчас очень далеко. Это краткий миг встречи, и силы наши малы. Дети забыли своих родителей, это угнетает нас и лишает нас сил помочь. Ты же видишь Мать, не может не пытаться вмешиваться. Про твою беду знаю, не разумную дочь пытаешься найти. Так помоги нам найти неразумных детей, мы очень долго блуждаем во мраке, изредка находя искорки помнящих нас детей. Но этого ничтожно мало. Зажги для нас путеводный огонь, и мы поспешим на помощь. А теперь иди. И будь сильным как подобает защитнику и отцу!- Он легонько хлопнул меня по спине и я в тот же миг открыл глаза уже в обычном "друмире".

Доступно задание. Снова дома. Тип божественное. Найдите способ привести в мир Отца Небо и Мать Землю.

Выбрать темный пантеон.

Выбрать светлый пантеон.
Награда неизвестна.
Принять да \ нет?

Принимаю, почему бы и нет. Сразу же бежать и отвоевывать место под солнцем среди других богов, не стану. Будет по пути, может и выполню. Неизвестная награда, вещь такая. Может медный грош в итоге дадут. А может золота по весу. Только бы шею по пути не свернуть. Но насколько мне это мне нужно и как это поможет? Простои Небо. Но свою дочь я скорей всего верну и сам. Без твоей помощи. Но каковы сукины дети. Вытащили из подкорки остатки воспоминаний. Как же похожи на родных эти двое.

-Внимание! Вы привлекли к себе внимание Богов, и получили их благословение.
-Награда: редкое пассивное умение "Напутствие Отца"
- Эффект: постоянное увеличение силы на 10%, с учетом других модификаторов.
-Награда: редкое пассивное умение "Напутствие Матери"
- Эффект: постоянное снижение всего входящего урона на 10 %, с учетом других модификаторов.

А вот это очень и очень кстати. Это мне сильно поможет. Ну что ж, духа видать не изгнать, ну да ладно, он вроде не из говорливых. А спец эффекты выдает такие, что до сих пор в дрожь бросает. Шаман еще сидел с закрытыми глазами и что - то бубнил, то ли прикидывается, то ли действительно еще не в мире грез. Ну, так даже лучше. Шаманство на проверку оказалось вещью сильной, но немного не предсказуемой. Оставив шама на земле, я отправился дальше к Серой гавани. По пути делал небольшие остановки. Отлавливал одиночных квилбаров для насыщения духа. Сначала танковал Шипастик, но каждая следующая съеденная духом душа возвращала силы. Постепенно я привыкал к зрелищу пиршества. Оно с каждым разом вызывало все меньшее отвращение. Да и боль притупилась. Полностью снять дебаф удалось лишь с пятой кормежки. Пятая стала ключевым моментом. Стоило только духу утащить душу несчастного хряка, а плоти и доспеху восстановиться, как я получил очень интересное системное сообщение.

- Внимание! Вы выполнили скрытое испытание Ловец душ - I.

- Спасая свою душу, вы поймали и отдали взамен внутреннему духу шесть других.

- Репутация с темными фракциями немного увеличилась.

- Репутация со светлыми фракциями немного ухудшилась.

- Разблокированы умения, Создание сосуда душ, Метка духа, Жатва душ.

- Разблокирован ресурс: хранилище огненной души.

- Разблокирована ветвь развития ловца душ.

-Внимание! Развитие в ветви развития ловца душ происходит при повышении уровня внутреннего духа. Некоторые базовые умения могут изменяться при развитии соответствующих умений ловца душ.

Третья полоска, с грохотом упавшего каменного надгробия, проявилась под неистовством. Я чуть не подпрыгнул от неожиданности. Красно оранжевого цвета она была заполнена на 1 из 200 единиц. То что она заполняется при использовании ***поглощении души*** я и так понял, даже не смотря описание. Но важнее тот факт, что теперь дебаф мне теперь не грозит, если конечно я не допущу полного опустошения этого ресурса. Раз в час отнималась одна единичка из хранилища, вне зависимости от того, в игре я или нет. Закончится запас, и сын Рурака начнет грызть мою душу, постепенно усиливая дебаф. Естественно такое положение дел меня не устраивало. Значит, придется постоянно следить за наличием этого ресурса и своевременно его подновлять. Чем я и занялся после детального изучения новых умений. ***Метка духа*** увеличивало входящий урон по цели, на которую она была наложена. Насколько конкретно, было не ясно, в описании ни слова об этом не было сказано. Стоимость активации 5 единиц эссенции. Длительность 30 минут. Тут я впал в ступор, какая такая эссенция? Вики по запросу выдало более чем с полторы сотни вариантов разных эссенций. Но ответ, что конкретно это за зверь такой, дала простая попытка активации на очередном квилбаре. Я просто не смог этого сделать, системное сообщение проинформировало меня, что для активации не хватает еще 4 единиц эссенции души. Понятно ресурс хранилище а в нем эссенция, все просто. Как в анекдоте про соль, что в банке из под перца. Вообще вики по запросу ловец душ выдавало только статьи про камни души. Необходимый реагент некромантов для поднятия различных зомби петов. Но вот про пожирание душ и получении с них эссенции ни слова. Еще я смог найти

упоминание про сосуд души, некроманты, решившие впоследствии стать личами, должны были иметь их для ритуала перерождения. Но вот кто их делает, эти сосуду, было не ясно. Очередь в личи конечно не стояла. Но желающие переродиться все равно находились. Последовав по ссылке на аукцион, я нашел всего две позиции. Одна за двадцать миллионов, вторая куда как скромнее всего- то шесть миллионов. И это стартовая цена. То ли два не адекватных игрока, которых пруд пруди. То ли я чего не знаю за эти сосуды. Решив оставить этот вопрос на потом, я изучил умение создавать эти самые сосуды душ. Странно, но ничего сверх сложного в этом не было. Требовался любой пустой сосуд, хоть горшок хоть бутылка, не важно, главное чтобы была крышка или пробка, плотно закрывавшая сосуд. Драгоценный камень, без свойств, тоже без разницы, какой. Но чем дороже, тем лучше. Сто единиц эссенции, ну и сто манны. Опять же можно использовать как свою, так и чужую. Внешний так сказать источник. Ну Юра ты попал. Будешь моей батарейкой. Хотя если эти сосуды такие дорогие то Юра будет манну из себя выжимать буквально до последней капли, причем абсолютно добровольно. Находились не только безумцы что покупали внутри игры золото за вполне реальные деньги. Этих я еще как то, но мог понять. Но вот тех кто скупал золото в реале и тупо его копил, я понять не мог. Хотя мне это может пригодиться. А Юре и подавно. Все таки он поиздержался изрядно, да и я тоже. Работа работой, но небольшой калым не помешает. Но это планы на очень дальнею перспективу. Когда вытащу дочь, можно будет сколотить с Юрой бизнесок. И под этим предлогом иногда заходить на часик другой, сосуд склепать за пять минут а потом погулять по Друмиру в свое удовольствие. Надо только сказать чтобы Юра реролился в магический класс. Ведь вряд ли он гоблой останется играть. Дочь эльфа, а папа гоблин. Да и супруга его тоже вряд ли захочет становиться гоблиншей. Если вообще захочет кем то там становиться. Хотя Юра пробивной. Может, напоит да в капсуле закроет. Или вообще, какую срыв контору найдет. Те обеспечат все в лучшем виде. В золотом гусе я так думаю, была не первая и не последняя. Ну и ладно это его дело сами разберутся. С бизнесом тоже потом. Пока еще рано делить шкуру неубитого медведя. Третье умение было пассивным. Оно давало возможность собирать эссенцию душ напрямую , без поглощения. Всего то и был не обходим, что ***фонарь темного пути.*** Его я должен был создать самостоятельно. Без него сбор был не возможен. Где его взять, игра видимо предлагала догадаться самому. Хотя, есть один товарищ кровно заинтересованный в его создании.

- Дух, а дух? Хорош уже притворяться немым, давай подсказывай, как фонарь этот сделать. - Черт до чего глупо, стою и сам с собой общаюсь. - Давай не молчи, я прекрасно в курсе что ты здесь, я тебя у себя в сознании вижу.- В реальности, наверное, уже бы в Кащенко увезли бы. Напиться вечером что ли. А то чувствую не ровен час крыша скажет "Поехали" и устремиться в далекие дали. Оставив меня одного наедине с духами богами, сороками и тьмой. Ну и мало ли кто к этой веселой компании еще может присоединиться. Всю жизнь был убежденным материалистом и атеистом. И вот, пожалуйста, разговариваю с духом устроившимся на пмж то ли в моей груди, то ли в сознании. Причем на полном серьезе разговариваю. - Ну сам подумай, раз уж мы теперь вместе, то надо как то помогать друг другу. Ты ведь хочешь эссенцию? Я ведь прав? Ну и как я ее соберу без этого фонаря?

Получено задание. Освещая путь.
Создать свой фонарь темного пути.
Требования :
Наличие переносного источника света.1\1 Выполнено.
Наличие усиленной руной кожи. 0\10. Не выполнено.
Наличие слитков темной руды. 0\5 Не выполнено.
Наличие 150 единиц эссенции. 1\150 Не выполнено.
Наличие профессии кузнец. Не выполнено.

Хочешь не хочешь а быть мне тружеником молота и наковальни. С другой стороны так и так кузнецом надо было. Так что вперед в Серую гавань дальше. Вновь покатил к намеченной цели. Изредка делая остановки чтобы пополнить за счет квилбаров эссенцию. Одна поглощенная душа давала всего пять единиц. Большая часть видимо шла духу, мне доставались жалкие крохи. Но даже так хранилище потихонечку заполнялось. Интереса ради, я испробовал метку духа. Ничего выдающегося она из себя не предоставляла. Лишних три единицы урона погоды мне не сделают, а вот лишних пять часов без разрывания груди это действительно благо. Вот так продвигаясь к Серой гавани я пополнял запас эссенции. Ну и заодно подкармливал Шипастика. Скромный лут шел прямиком в ящик телеги настроенный, на прием всех серых вещей. Белые вещи были очень редкими , не говоря уже о любых других "цветах". Для разнообразия сработала счастливая монетка на ничем непримечательном дозорном квилбаре. Золотой кругляш упал в кошелек к остальным таким

же. Приятно, но не критично. Вот так не спеша я и добрался до поселения. С учетом всех остановок на это ушло почти три часа.

Серая гавань расположилась на берегу Великого Моря. Такое немудреное название было присвоено на карте этой водной части Единого океана. Городские стены, были не то насмешкой не то просто символом. Высотой едва ли мне по пояс, они выполняли какую угодно функцию, но только не защитную. Сам портовый городок представлял собой крайне запутанный лабиринт. Проектировал городской план не то стажер, не то пьяная женщина. Архитектурных стилей я с ходу насчитал штук пять. О каком либо сочетании речи не шло .Все вперемешку. К горе прислонился каменный форт гномов, по всей видимости перекрывая вход в шахту, огромное дерево, на котором установлены деревянные площадки, территория длинноухих. Двух и трех этажные домики с аккуратной черепичной крышей, вотчина людей. Кривобокие, на фоне людских строений, наблюдательные вышки зеленокожих соседствовали с трущобами низших. Низшие представителей всех рас кто по тем или иным причинам был на дне этого города. Там же, по соседству, располагались свинофермы. Понятно, зеленокожие не брезгливые, вытерпят вонь и бомжей и свиней. А для длинноухих, это невыносимое соседство, и никто из них не желает нюхать ароматы жизни.

С десяток матч виднелись в порту, дома закрывали сам порт и только верхушки мачт самых больших кораблей возвышались над городом. Стайки птиц, запах моря, рыбы и свиноферм завершали общую картину. Где то тут меня и Юру должен ждать эльф полукровка "Тиэламбар", он же Вадим в миру.

Составление приватного сообщения гоблину Алдатакатилу, он же Юрий, заняло пару секунд времени. А вот ответ на простой в общем вопрос -Где тебя искать? Пришел только через полчаса. Я уже подумывал выйти из игры и вытащить его из капсулы, заслал с полсотни подобных сообщений, когда он наконец соизволил ответить.

-Я в таверне "Недоперепил". Человеческий квартал.- лаконичное сообщение, где конкретно эта таверна находится, и где он сам есть и почему так долго молчал это осталось без ответа. Ну ничего найду я думаю. Телегу оставил в городской конюшне, за скромную плату всего в семьдесят пять серебряных за сутки. Владельцы "мобильных" маунтов услугами конюшен пользовались крайне редко, а вот владельцам тандемных деваться было некуда. Бросать телегу вне города все равно что подарить ее первому попавшемуся прохиндею. А в самом городе передвижение на маунтах было строго запрещено, о чем известил

меня человек стражник человек. Собственно правила поведения в городе были простые, нельзя устраивать поединки вне арены, перемещаться на маунтах, и самое главное воровать. А так делай что хочешь. Серая гавань это вольный город во всех смыслах. Здесь возможно все, лишь бы денег хватило. Заведений вполне определенного толка, было не просто много, они были буквально на каждом шагу. Вторыми по численности были таверны и кабаки, а вот магазины ломбарды и прочие полезные заведения, располагались на главной площади и были только там. Отдельно была "площадь неволи" рынок рабов нпс. Вольный город весьма точное название Серой гавани.

Интересно, а откуда у меня фонарь то появился?

Таверна "Недоперепил" нашлась достаточно просто. Трех этажное здание возвышалось над своими более низкими соседями. Да и смех и гогот доносящийся из нее был громче чем у соседей. Два человека амбала вышибалы с достаточно сонными лицами стояли по обе стороны от широкой двери. Следили за порядком, в понимании Вольного города. Экипировка у них была так средней паршивости. Открытые шлемы, кожаная жилетка без рукавов, под ней белая рубаха, кисти рук защищают кожаные же перчатки, с медными набойками. Видать для мордобоя в таких сподручней. Широкие красные кушаки у обоих, такие же как и у стражей города. Может мода, а может опознавательный знак. Пока не разобрался. Широкие шаровары красного цвета и невысокие сапоги, венчали их обмундирование. Вооружены они были одинаковыми деревянными палицами с железными полосами. На меня они вначале внимания почти не обратили. Но стоило мне уверено зашагать в сторону двери как сначала один, а затем и второй подобрались, и стали напряженно ждать моего приближения.

- Зеленым сюда нельзя, прости браток, ничего личного. Но вход вашему брату сюда запрещен.- Остановил меня "правый". В этот момент из таверны вывалилась компания пьяных вдрызг моряков и стражников в сопровождении стайки почти одетых девиц. Среди которых была одна орчиха.

- А этим, можно?- киваю на уходящую компанию.

-Да этим, можно. Слушай, нам тут проблемы не нужны, шел бы отсюда. В вольном много мест где ты мог бы душевно посидеть, вот взять бы хотя бы "пью у Пью". Там и цены поскромней, да и ваш брат там частый гость, а тут все больше древесные обитают. Напьетесь и опять свару устроите. Не надо нам тут такого. Тем более в такой день.

- А какой сегодня день?- спрашиваю я.

- Сегодня Сотник гулять изволить, и не где ни будь, а у нас.

Так что, ну ты сам понимаешь...

- Нет не понимаю, я вообще загадки не люблю. От них у меня болит голова и я начинаю злиться.- решил разыграть сцену, большой и тупой орк хочет вломиться на вечеринку где его не ждут. Уж очень меня забавляла эта парочка. Тем паче, что это игроки, а не нпс. Раз уж создал персонажа качка, так будь добр соответствуй образу. Причем всегда, а не только когда это легко и просто. Пускай их уровень для меня запредельный, пятидесятый, я стою и смотрю сверху вниз на них вполне спокойно, а вот эти двоя имея такое превосходство по уровню, явно нервничают. Уровень в игре вещь нужная и многое определяющая. И в обычной три дэ, игре наверное решающий фактор. Но это то ни три дэ. Здесь получив по морде, почувствуешь всю остроту ощущений, ну почти. Болевые ощущения понижены, но все равно очень и очень неприятны. Я и в реальности был не дурак дать по мордам, ну и готов получить сам. В последние время конечно такое случалось крайне редко, все таки уже вроде как несолидно. А вот по молодости гульнул так гульнул, на всю катушку. Одно время даже увлекся рукопашным боем. Чтобы морды бить уже с осознанием всей глубины глубин, этого очень увлекательного процесса. А эти двое стоят трясутся, чего то блеют, уговаривают. Выгляди ли бы не так вызывающе, и комедию ломать бы не стал. Уж не знаю, какое место им сигнализирует о возможном мордобое, но явно предвидят такое развитие событий. И явно стараются избежать его. Ладно, пора заканчивать этот спектакль, мне собственно нужен только Юра.

- Если не хотите чтобы я лично засвидетельствовал свое почтение уважаемому Сотнику свое почтение, то приведите ко мне гоблу Алдотакотила, я собственно его ищу. И я точно знаю, что он здесь меня дожидается.- Сообщение Юре я уже заслал, но тот молчал. Так что пусть эти двое из ларца за ним сбегают, хорош им уже подпирать стены, авось и без них не упадут. Парочка засуетилась, кинувшись сначала одновременно вдвоем в дверь. Секунд пять соображали меж собой, кто же из них должен остаться, а кому бежать за гоблином. Наконец разобрались. Правый ломанулся в трактир, а левый делал вид что совсем совсем меня не боится.

- Объясни мне две вещи. Первое в честь чего гуляния у сотника? И как вы пропустили гоблина?

-Ну у сотник сегодня второе рождение отмечает, а гоблин вольный торговец, потому и пропустили.

- Не ну вы редкие бараны, а я кто по- твоему? Почему меня - то не пустили? Я ж самый что ни наесть вольный торговец.

- А почему приписку у ника не выставил?- Осторожно

поинтересовался вышибала. Я собственно и не догадывался, что у меня твориться с приписками и что там вообще отображается у ника. На минуту залез в закладку титулов, разбираясь что к чему. Количество разных приписок и титулов впечатляла. И когда успел нахватать. Сконцентрировал внимание на одной из них "***Свиноненавистник***" присваивалась за убийство более пятидесяти кабанов и свиней. Или к примеру "***Лингвист***" за выполнение одноименного квеста. Были интересные приписки другие странные, третьи и вовсе унизительные на мой взгляд. "**Мусорщик**" к примеру. Ну да я собрал свыше пятисот предметов плохого качества, зачем же обзываться. "***Вольного же торговца***" я получил с легкой руки нпс стражника. Правда у меня стояла опция авто замены титулов на более редкие по мере их получения. Сейчас у меня была длинная строчка

Поработитель с опаленной душой Бейкруши, черный орк 14 уровня.

И вот это вот все висело у меня над головой. Убрав лишние, оставил только информативное

Вольный торговец Бейкруши 14 уровня.

Не знаю, может их приписка поработитель напрягла, или просто грозный вид, но теперь он заметно расслабился.

- Ну что воин, так лучше?

-Я не воин, я разбойник. - поправляет меня вышибала, -да так лучше, стояла бы приписка сразу бы к черному ходу направили. Там все дела решаются с торговцами. Главный только для посетителей.

-Да мне с тройным проворотом , воин ты или разбойник, ты вот что мне боец скажи, что за второе рождение такое?- Я в принципе догадывался о чем речь, но хотел уточнить.

- Да сотник наконец оцифровался. Почти месяц пытался, вот наконец к жене присоединился. А жена у него эльфа, сам понимаешь. Чужак орк на таком празднике явно не к месту. А сотник жену свою очень любит, вот все бросил и к ней теперь сюда навсегда перебрался.

- А жена почему оцифровалась? Заигралась?

- Смотри при сотнике не ляпни такое, нет, она не заигралась. Местные все знают, ну да ты пришлый. Видишь ли какое дело. Умирала она, лейкемия у нее. Врачи как могли старались, ну да они не боги. Как началось обострение, так сознательно в провал сюда ушла. А теперь, наконец и сотник смог.

- В смысле смог? Я считал что если надолго застрять в игре то почти наверняка в провал уйдешь. В чем проблема то?

-Дык, все верно. Только некоторые вообще никогда не смогут оцифроваться, а некоторые в срыв уходят долго. Вот как сотник например. Целый месяц считай не вылезал из капсулы. Только чтобы заменить питательный раствор в капсуле. Вот теперь и отмечает это.

Друмир предстал для меня в неожиданном свете, да и ситуация с вышибалами тоже. Нет, не мордобоя как такого они боялись. А испорченного праздника из-за наглого нуба. Хотя мордобоя видимо все - таки тоже.

- Ладно боец извини, никому праздник портить не хочу, но мне действительно нужен мой товарищ. Так уж вышло, что он выбрал именно этот трактир чтобы дождаться меня.

- Да без проблем. Все норм.- Окончательно расслабился вышибала.- А чего товарища в привате не позвал?

-Да позвал уже давно, молчит чего то. Вот волнуюсь, вроде в игре. А молчит. Потому и сам пошёл проверить. Может проблемы, какие.

- Да вроде тихо все, проблем внутри вроде не придвинется. Там только свои.- Очередной взрыв хохота донесся из таверны в сопровождении громкого плюха.

- Тихо говоришь?- намекнул я на хохот вышибале.

- Ну да, это тихо можно сказать, почти по семейному.- Тут вернулся второй амбал, неся перекинутого через плечо спящего гоблина. В одной руке сжимающего посох, а во второй бутылку.

- Вот принимай своего кореша. На кухне нашел.- скинул он на землю Юру, тот тут же свернулся клубком и подложил под голову руку. Мда, не знал что в игре можно ТАК налокаться. Сказал бы что до зеленых чертей, да только Юра сам зеленый, да и черти в игре все больше красные. Теперь вот лежит бесчувственной тушкой, из всех признаков жизни перегар да храп. И что с ним делать не ясно. Последовав примеру вышибалы, закинул хилое тельце на плечо, благо весил он немного, да и направился с ним на плече в квартал зеленокожих. Встреченные стражники лишь ухмылялись при моем виде, но никто даже не поинтересовался. С какой целью я тащу тельце одного не в меру пьяного гоблина. Может я решил надругаться над ним, или еще хуже ограбить. Но всем было плевать. Вольный город такой, все вольны делать все что угодно, только некоторые, как я уже понял, вольнее других.

Трактир для временного размещения Юры я выбрал из-за названия. "Удила" самое то в данной ситуации. Даже не став спорить с трактирщиком по поводу цены за комнатку, спокойно

заплатил пятьдесят "серых" за сутки. Да и сгрузил на видавший виды топчан Юрика. Вроде как в зоне отдыха должен придти в себя быстрее, чем останься он на мостовой. Была мысль выйти из игры и вытащив его из капсулы дать хорошего леща, а потом засунуть его обратно. Отмел как деструктивную. Толку если сейчас разругаемся. Подожду до вечера, хоть немного поостыну, разговор все одно состоится, но уже без лишних эмоций. Хотя от врезать души по печени хотелось неимоверно. Видя мое состояние, толстый одноухий гоблин трактирщик решил за лучшие притвориться ветошью, покуда я не уйду.

Немного остыв, я решил заняться более продуктивными делами нежели идти в никуда. Ноги сами привели меня на пристань, и я наконец увидел море в друмире. Нет, это не Черное море и не Баренцево. И даже не Красное. Море, Великое Море, было безумно красивым. Сейчас оно было спокойным и безмятежным. Вода у пристани безупречно прозрачная, в реальности почти наверняка бы плавал мусор да нефтяная пленка. Да и вонь бы стояла характерная такая, не продохнуть. А так легкий запах рыбы, не более. Красавцы корабли, от маленьких рыболовных суденышек, до настоящих гигантов, выстроились в ряд, соревнуясь в мощи и красоте. Все как будто вчера покрашены, все медные детали надраены до идеального блеска. Словно завтра будет смотр адмиралом не меньше. Эльфийский остроносый пятимачтовый барк, "Летящий". Мощный пятимачтовый линкор "Грозный", под командованием человеческого адмирала Потапыча, который сейчас и был на нем. Команды которые он отдавал своим нерадивым подчиненным, не могли не радовать мое сердце. Острое чувство ностальгии захлестнуло меня. Только флаг был к моему сожалению не Андреевским. Какие то львы короны и стрелы, тьфу. Вроде кластер русский да и адмирал вроде как тоже. А символика мелкобританцев напоминает. Приземистая и широкая бомбарда гномов "Г*хугрон". Наверное, что то непереводимое. Особняком держится монстр зеленокожих. Джагернаут. Девяти мачтовое творение безумного мастера корабела, с тремя таранами, одним главным курсовым и двумя малыми расположенными под углом примерно в сорок пять градусов. Как это вообще держится на воде, а тем паче куда то ходит? Нет, все, что я знаю о кораблестроении, протестует против этого невозможного корабля. Мачты расположены не в линию, а клином. Четырех ярусные ряды весел намекают на огромное количество гребцов. Нет решительно в реальном мире такая махина из дерева просто бы рассыпалась под своим весом. Превосходя по размеру даже самые крупные галеоны, на вскидку его водоизмещение должно превышать

десять тысяч тонн. На его фоне "Грозный" смотрелся шлюпом не больше, а "Летящий" не котировался вообще. Шесть мощных баллист по три с каждого борта намекали на несомненное превосходство в огневой мощи. Правда вот в скоростных качествах явно проигрывал тем же людям. Гномы же почти были равны по огневой мощи. Одна тройная баллиста на поворотной платформе, это сильно. Хотя, пожалуй, прочности у Джагернаута будет по более.

Вид моря и кораблей окончательно успокоил меня, я вспомнил, что пора бы уже выучить и необходимые профессии. Звук ударов по железу, явственно указывал на наличие кузницы поблизости. Собственно искать ее долго не пришлось. Двое мастеров кузнечного дела работали в одной кузне. Орк и гном. Их ругань перекрывалась только ударами молота по заготовкам. Каждый из них хаял изделия другого. А ковали они самые что не наесть обычные гвозди. По очередио подходя к общей наковальне, они из заготовок ковали по гвоздю. После чего начиналось "обсуждение" изделия. Свое хвалили, чужое ругали. После чего гвозди отправлялись в один из трех ящиков. В средний, бросались гвозди просто хорошо выкованные. Иногда мастерски. Но все без штампов мастера. Средний уровень прочности был не ниже сотни единиц. А вот в двух других гвозди были куда интересней. Присмотревшись к одному из последних получил следующую информацию

> Мастерски выкованный гвоздь со знаком воды. Тип деталь. Прочность 179\179. Сопротивление к магии воды + 0.34 %. Увеличение скорости ремонта + 0.02 %. Вес 0.01. Изготовлен мастером Мапкусом.

И это простой железный гвоздь. А если их будет, к примеру, хотя бы сотня таких?

- Уважаемые Мастера, прошу прощения за беспокойство, но не могли бы вы обучить этому великому искусству.- Гном скривился, но промолчал. Вроде как польстил ему, хотя видать хотел сразу же послать меня лесом. А вот Мапкус, после минутного раздумья соизволил снизойти до ответа.

- Вот тебе чертеж, сделаешь десять таких же, приноси, покажешь. Тогда и поговорим. Все не мешай.- С этим передал мне засаленный листок, на котором изображен был обычный четырехгранный гвоздь.

> Доступно новое задание. Основы мастерства.
> -создать 10 простых гвоздей 0\10.
> -предъявить результат мастеру Мапкусу.

Награда вариативна.

То есть, как я понимаю, надо постараться, может и послать лесом, если брак откровенный принесу. Разглядывая листок, я постепенно "понимал" как его изготовить. Всего мне требовалось достать слиток железа, и одну меру угля. Самый минимум для работы было наличие материалов и инструментов. Инструмент у меня был, а вот материалы пришлось покупать. Благо это можно сделать удаленно, через авто брокер. В первый раз я погорячился. Приобрел всего один слиток железа и десять мер угля. И естественно мне этого не хватило. Первые шесть попыток вообще ничем не увенчались. Просто был провал попытки. Остальные четыре за гвозди мог принять, только слепой, да и то на слово поверив. К тому же молот норовил соскочить и ударить куда придется. Загубив подобным манером еще четыре слитка, я наконец выковал первый более менее приличный гвоздь. На то чтобы сделать оставшиеся девять ушло еще семь слитков. К тому же профессия кузнец еще ни была получена. Я получал сообщения о повышении профессии, но вот посмотреть текущие числовое значение не мог. Отсутствовала вкладка. Кулинария была, а кузнечного дела пока не было. Мое творение Мапкус даже в руки брать не стал, мельком взглянул и кивнул в сторону среднего ящика. Туда и отправились результаты трудов моих. Немного жаль было. Все - таки молотом махать не так просто как кается. Выручало большое значение силы.

Поздравляем! Получена профессия кузнец. Текущие значение 12. Ранг Новичок.

Разблокировано умение переплавка.

-Спасибо уважаемый Мапкус! А не подскажите где можно чертежи приобрести?

- Как ты сказал? Я не расслышал?- Бросил колотить орк мастер, а гном аж поперхнулся в кружку.

- Я спросил, где можно приобрести чертежи., что тут такого?- удивляюсь я, может стоило как и все назвать рецептами? Да не корежит такая серость. В кулинарии рецепты, в алхимии тоже, но для кузнечного дела рецепт это как? Берем слиток железа, пару кожаных ремешков, кидаем на наковальню и мешаем молотком до готовности. Так что ли?

- Мастер Лорен, однако продул ты пари. Давай, можешь приступать кушать свои сапоги.- Радости орка не было придела, еще бы чуть- чуть и он бы пустился в пляс. А гном скривился так, будто сапоги он уже съел.

- Мастер Мапкус, - осторожно я тронул за плечо веселившегося кузнеца- так что насчет чертежей?

-Ах да, прости увлекся, тут понимаешь у нас личное. На вот, держи. Порадовал ты меня, как есть порадовал. Я то с дуру это дурацкое пари заключил. Пьяным был наверное.- И протянул мне толстый такой талмуд с железной обложкой, запирающийся на цепочку. И мешочек золота. Пятьдесят золотых очень хорошее спасибо, а книга рецептов мастера это вообще придел мечтаний.- И тут ты такой. Ой спасибо, от такого унижения избавил, даже не представляешь.

Скрытое задание, Заклятые друзья выполнено.

- награда: Альбом чертежей мастера, золото 50 золотых, 1300 опыта. Слава + 100

Вы первый выполнивший данное задание.

Присмотревшись к сборнику, получил описание:

Альбом чертежей мастера. Тип сборник чертежей кузнечного дела. Разделы: общие рецепты, общие клинки, общие топоры, общие дубинки, общие кольчуги, общие латы, общие щиты. Эффекты :

шанс успешного создания обычного предмета + 20 %

шанс успешного создания редкого предмета + 5 %

увеличение скорости освоения профессии + 17 %

Вес 7.5

- А спорили из - за чего?

- Да известно из за чего, кто лучший кузнец. Вот так слово за словом, да кувалдой по столу и договорились до пари, кто первым чертежи попросит, а не рецепты, орк или гном тот значиться и определит, кто победил и кому сапоги есть. Ты был первым!- Гном уже снял один и принялся рвать его зубами, пытаясь откусить. Пойду ка я подобру-поздорову, 150 уровень гнома и жгучая ненависть в его взгляде, это достаточная мотивация начать немедленно искать учителя инженерного дела.

Мастером инженерного дела оказался гремлин часовщик, обитавший в круглой полуразрушенной башне с часами, самыми, что не наесть настоящими часами. Правда вот стрелки шли в разнобой, да и чересчур быстро для обычных часовых. Кафтан с множеством кармашков, хранил бесчисленное количество часов. Их гремлин без конца доставал, чтобы тут же переложить в другой. Из него доставалась следующие часы, что бы также быть переложенными в другой кармашек. И так бесконечно. Разговаривал он короткими визгливыми выкриками. Логика построений фраз у него отсутствовала. Но, кое - как, с пятого на

десятое, я его понял. Он просил взамен обучения помочь ему. Его испытание было на порядок проще, смазать десять зубчатых передач в башне. Масленку он мне дарил, независимо от результатов испытания. После торжественного вручения немаленькой такой надо сказать масленки

Бездонная масленка мастера гремлина. Тип инструмент. Емкость неограниченная. Вес 21. Прочность 5\5.

пригласил подняться наверх. Но стоило мне переступить порог двери, ведущей наверх, я понял, в чем подстава. Дверь оказалась односторонним телепортом. Перед выходом сидел человек в одних белоснежных труселях.

- Привет! Ты чего тут в таком виде тут сидишь?- Зрелище можно сказать немного необычное. Круглая винтовая лестница, уходящая вверх и постепенно расширяющаяся по спирали. На каждом витке площадка из железных решеток, в центре которой пара здоровых шестеренок выступающих из защитных кожухов. Шестерни дергались стремясь провернуться, но без смазки это видимо было невозможно. Они то и были целью квеста. Всего площадок, судя по всему, было десять, на последний ярко красным огнем полыхал портал выхода. Толком разглядеть его снизу было невозможно, но по логике вещей, то ярко красное пятно ничем другим быть и не могло. Так что то сложность квеста, заключалась в механических и магических элементалях. Кломеры, и фолианты злобы населявшие этот инст. Здоровые будильники с масками абсолютного равнодушия, на четырех кривых ножках, с мощными руками сжимавшие часовые стрелки заточенные не хуже бритвы. Их то звали кломерами. Летающие книги с зубами, изредка случайным образом телепортировавшийся внутри площадки, отзывались на фолиантов злобы. Вот эта вся живая фантасмагория и населяла башню. Меня смущал только их уровень. От пятнадцатого и выше. Если вся башня заселена постепенно увеличивающимися по уровню мобами то я со своим 14 уровнем встрял капитально.

- Любуешься? - Вздохнул Стукофф человек чародей 18 уровня, - я вот тоже ими любуюсь, уже второй час как пошел.

- Ну да место конечно красивое, а чего в таком виде?

-Да я вот на свою могилку любуюсь, вон она, на втором этаже лежит.

-Ага, понятно, слушай у тебя тоже сюда задание на инженерное дело?

- Не, у меня на фолианты злобы задание.

- Приручить?

-Перебить. Чтоб они не ладны были.

- Слушай я чего то не пойму, мобы вроде не групповые, да и

меньше по уровню тебя, так чего ты тут сидишь?

- Да первый этаж я спокойно зачистил, а вот на втором подстава оказалась. Кломеры там полностью магию мою игнорят. А в рукопашной я, как сам ты понимаешь, чуть менее чем бесполезен. Слушай, а помоги мне? Я потом глядишь тебе помогу, чем смогу.

- Помогу конечно, почему не помочь, давай создавай пати.

-Лут как делим?

-А как можно? Ты не пугайся я в друмире нуб конечно, честно скажу. Но по справедливости будет если весь обычный хлам пополам, а что если интересное выпадет, то по классовой необходимости. Ну как то так я думаю.

-Да я и сам далеко не профи. Ну ладно ты лидером будешь, все одно ты танк, и ты одет. А то у меня как у латыша. Только дух да душа.

- Ну не прибедняйся, кастуй что ни будь на них. Первый же этаж ты же прошел.

Получив уведомление, что Стукофф принял приглашение о принятии в группу, я увидел его полоску здоровья и маны. Первого кломера мы били довольно долго, в основном из - за того что я изучал его способности и способ атаки. Ничего сверх ординарного кломеры из себя не представляли. Бил он хоть и сильно, но редко. Примерно на 20 % процентах жизни впадал в состояние ярости увеличивая скорость атаки, но одновременно начинал получать увеличенный урон от физических атак. Гораздо опасней для меня были фолианты злобы, урон от моих обычных атак был смехотворен. 5 -6 урона при 400 единицах жизни это мало. Сами фолианты накладывали кратковременные дебафы. Но если в борьбе с кломерами чародей был почти бесполезен. То его тройные синие шары могли убить фолиант с одного залпа. Опыт потек неожиданно шедрой рекой. К концу зачистки первого этажа, я поднял 15 уровень и на четверть заполнил шкалу прогресса. На минуту отвлекшись, я раскидал 4 свободных характеристик в силу и единичку в ловкость. Но главное потратил очко таланта в последний раз в чувство защищенности. После чего можно было постоянно вкладывать вплоть до 27 уровня все таланты в терпение. На двадцать седьмом разблокировалась три ответвления терпения. Зерцало боли одно из них. На первом же ранге я получал 5 % возвращение магического урона нанесшему его, но главное повышалось сопротивление магическому контролю на 30%. Дальнейшие развитие к сожалению повышало лишь по одному проценту каждый эффект.

Второй этаж мы зачистили тоже достаточно быстро,

особенно после того как пробились к надгробию Стукффа. За все это время из кломеров падали всевозможные шестерни, пружины, винты и гайки. Один раз выпал двуручный меч в виде часовой стрелки. Но мне он был не нужен по причине его двуручности, и странных статов добавлявших дух и интеллект. Взять я его мог, но только зачем он мне? Стукоффу статы подходили как нельзя лучше, да только вот беда, он не мог использовать двуручные мечи. Хотя к надгробию он пробился не совсем голый. Ему свезло пару раз. Выпали замшевые туфли и шелковая роба послушника, с одним единственным, но очень полезным свойством. Она увеличивала силу заклинания малое лечение, а если таковое не имелась то предоставляла на время ношения первый ранг. Пускай максимально он мог поднять мне 37 единиц здоровья, на фоне моих 604 вроде не много. Но скорость чтения была не большая, всего 2.67 секунды, а откат 4.56 и потому он мог почти не останавливаясь читать его почти всегда. Не мог я не отметить некоторые странности в персонаже Стукоффа, имея почти три тысячи единиц манны, здоровье его было просто смехотворным всего, что то около 160. Я, конечно, все понимаю, но как то слишком мало. Сверх сильные шары чародея отчасти объяснялись перекосом в интеллект. Но вот запас маны я никак объяснить для себя не мог. О чем без всяких виляний хвостом в лоб и спросил чародея.

-Да все просто, я в батарейку качаюсь. -видя мое непонимание темы, пустился в объяснения- Ну ману другим передавать от себя. Хилам или еще кому, в идеале должен под сороковник маны иметь. И передачу почти под тысячу за тик. Тяжко конечно, хорошо еще, что маноболты надо до десятки максить. Потом все, только емкость и канал развивать.

- А зачем? В смысле для чего такой странный персонаж тебе?

- Ну, денежку зарабатывать, да и в кланы, такие как я всегда нужны.- Ну что ж, каждый сходит с ума по - своему. Хотя если на передачу такого количества маны есть спрос, то закономерно возникает предложение.

- У тебя чего так мало хп? Ты пвп танк? - Парень тоже видать неплохо в уме считает.

- Ну что то типа того, скорее пвп контролер. - Чародей многозначительно кивнул, мол ты тоже не без тараканов в голове.

Третий этаж преподнёс приятный сюрприз. В дальней его части стоял сундук. Уж не знаю что за зверь был в роли жадности у чародея, но вот моя сорока при виде сундука нацепила повязку на один глаз и достала транспарант. Убей их всех. И указывала в сторону сундука. Поскольку в принципе там и шестерни рядом,

да и опыта за здешних шедро отваливают. Мы принялись прорубаться к сундуку. По дороге я поднял 16 уровень, а чародей 19. Когда же мы запинали последнего стоявшего на пути кломера, нас посетила пресловутая синея птица обломинго. Сундук был заперт. Ни у меня ни чародея, пока не было возможностей вскрыть сундук. Крышка упорно не хотела открываться. Сорока, хватаясь за сердце, пила валидол, а на задворках сознания ехидно похихикивал огненный череп. Дальнейшие свои действия я мог охарактеризовать простым желанием перенаправить птицу к черепу. Обойдя по кругу сундук я увидел что он прикручен на четыре болта к решетке пола.

-Я тащу все что не прикручено к полу, а что прикручено- с этим достаю диометрический инерценно колебательный гайковерт асинхронного действия. Так назывался универсальный инструмент для инженерного дела, заранее прикупленный на аукционе. - откручиваю и тоже тащу.- Открутить получилось не сразу, гайки основательно закисли, и требовалось приложить хорошее усилие, прежде чем они поддавались. Сам сундук тоже основательно прирос к сетке, но пара могучих пинков и он немного сдвинулся. Весил он почти три сотни килограмм. И я его еле еле волоком мог передвигать. Возможно там лежит барахло на пять серебряных монет, дело не в этом. Теперь это дело принципа. Важно лишь утереть нос духу. На собственно сундук мне плевать. Стукофф вначале скептически смотревший на мои телодвижения, теперь болея за общие дело подбадривал меня, давая совершенно бесполезные советы. Удивительно, но занятие фигней сближает людей гораздо быстрее чем, что - то продуктивное и полезное. Этаж за этажом я волок этот распроклятый сундук. Мобы были не так тяжелы как он. К тому же к четвертому этажу Стукофф развел руками - Все у меня перегруз, если хочешь, то серый лут весь тебе.- Я не смог отказать столь щедрому предложению. К шестому этажу, я взял 17 а Стукофф перевалил 20 уровень. Снова все свободные характеристики брошены в силу, а талант в терпение. И снова я потащил свою ношу наверх. К восьмому я выяснил что и у меня может наступить такое состояние как перегруз. Пока еще 50 %. На скорость в бою он никак не влиял, но вот передвижение упало еще больше. Затащив сундук на восьмой, я упал на него без сил. Все мой придел. Придется бросать, хреново, но дух меня победил, ни делая вообще ничего. И тут высветилось системное сообщение.

Для выполнения скрытого задания "Атлант" необходимо пройти с перегрузкой более 99% еще 200 метров. Награда новое умение.

Нет дух я ошибся, рано ты победу празднуешь, сейчас вот я

чуть отдохну и дальше поволоку. За новое умение то, конечно дотащу и двести метров и километр. Я ж блин орк большой и сильный, то что на голову видимо ушибленный не страшно. Так орку видимо даже проще жить, всякие лишние мысли не беспокоят. Стукофф все это время прыгал и что - то кричал, но из - за шума в ушах я его плохо слышал. Наконец продышавшись, я выпил целую флягу воды и вновь пошел зачищать этаж, чтобы капнуть пару капель на шестерни и продолжить тащить сундук к следующей лестнице. Это вроде как отдых. Восьмой этаж был самым большим и густонаселенным. До центра еще было прилично топать, а я уже получил 18 уровень, Стукофф пока чуть отстал. Вновь кинутые свободные характеристики в силу не много снизили влияние перегруза. Лут был однотипный, и складывался в огромные стопки по сто и двести штук. Если бы не такой замечательный рюкзак я бы давно уже что ни будь, да скинул. А так медленно, но верно мы ползли наверх. Зачистив этаж, я смог поднять 20 уровень, а Стукоф 22. Игра все настойчивей напоминала о не взятой специализации. Я только отмахивался от этого. Перегруз составлял уже 85 % да плюс еще сундук. Сколько весит я представлял только на вскидку, вроде три сотни а там, поди, разбери, может больше а может меньше. В чем я ошибся так это в количестве этажей, их было девять. Последний этаж был почти пуст. Два кожуха справа и слева от дверного проема ведущего в никуда, над которым висит огромная лампа аварийного огня. Вот ее свет, я и принял за телепорт. Проем видимо не активированный телепорт. Путь, к которому преграждал парный босс. Кломер "Минутка" и фолиант "Злоба". Если для меня это досадная помеха, то для Стукоффа, это и есть цель его квеста. Фолиант в смысле. Последние условие, для успешного выполнения задания. Смерть "Злобы". Оба босса были 20 уровня, и находились рядом друг с другом. Если Кломеры иногда и замирали подолгу на одном месте, то фолианты постоянно перемещались. А тут оба стоят не шелохнуться. По одному видать не получиться распылить.

-Ты счас не пугайся, я пета призову. Хотя бы численный перевес получим.

-А раньше чего не доставал?

- А раньше мы и так справлялись. А опыт ему не идет.

- Призывай кто там у тебя. Посмотрим на зверушку.

- Ну я предупредил.

Шипастик произвел ожидаемый эффект, особенно когда он облизнулся, глядя на Стукоффа. Я то уже почти привык, он иногда так делает к месту и не к месту. А вот чародей проникся моментом, видать, что - то себе там представил. Весь побледнел,

и тихонечко бочком стал перемещаться, так чтобы между ним и Шипастиком был я. Была хулиганская мысль дать команду на преследование чародея. Но решил что пожалуй не стоит, мальчишество какое то. Шипастик зело полезен. Но вот лишний раз вытаскивать его на свет божий не хотелось, я и сам его немного опасался.

- Ладно знакомьтесь, это Шипастик, мой пет. Шипастик это мой союзник Стукофф- тут я не удержался и все таки немного подколол чародея- его есть НЕЛЬЗЯ! Понял? Хороший мальчик.

Чародей побледнел еще больше и тихонечко так спросил

- А что были случаи?

Я сделал морду кирпичом и вспоминая Трозазада, честно ответил

- Союзников пока нет, а вот других уже был случай.

-Я союзник!- Тут же выпалил Стукофф. Его опасения я понимал, уровень у Шипастика может и не такой пугающий, а вот внешность..

-Да не бойся ты его, он ручной. -А про себя добавил , ну почти ручной.

Боссы немного пугали. У кломера было почти три тысячи хитов и пустая шкала маны, а у фолианта было всего - то восемьсот хитов и ровно две тысячи маны. В Вики говорилось что боссы имели рандомные умения. Чаще всего кломер был танком, а фолиант прямым маг демагером. Упоминался иногда и ключник. Третий необязательный босс. Но шанс встретить его был примерно 5 %. Кто и как высчитал его, не уточнялось. Но вот что было точно известно так это что у ключника всего три активных умения.

"Завести до предела" своеобразная вариация жажды крови, накладываемая на кломера, повышая на короткий срок урон и скорость атаки.

"Вспышка" мини телепорт на три пять метров с взрывным уроном в месте "приземления".

"Время вспять" самое поганое умение, мог откатить свое здоровье и здоровье боссов на значение бывшие 10 секунд назад. Хорошо, что еще не воскрешал павших.

Сам по себе Ключник был довольно простым противником, урон он наносил большой, но бил не часто, да и мазал через раз. У кломера самым опасным умением считался двойной удар в связке с рассечением. Первое давало шанс нанести второй удар практически мгновенно. А рассечение наносило урон равный половине максимального здоровья. По общему мнению участников форума, если кнопка умри в игре и была, то это был кломер с двумя этими способностями. По крайней мере для

игроков ниже тридцатого уровня. Фолиант же обладал широчайшим арсеналом вредоносных заклинаний, но постоянно менял список. В целом за бой использовал от восьми до десяти разных вредоносных заклинаний. Не всегда, правда, адекватно. К примеру, часто всевозможные молчанки накладывались на не магические классы, а ослабления физической атаки на чистых кастеров. В общем то инст считался простым вполне проходимым соло, не считая последних боссов. Но их можно и обойти, при желании. Обычные Кломеры передвигались медленно, а фолианты начитывали заклинания достаточно долго. Это же правило распространялось и на боссов. Если позволяло здоровье можно их довольно долго водить за собой хороводом, постепенно смазывая шестерни. Если испытание было на получение инженерного дела. Или убить только фолиант и получить возможность мгновенно телепортироваться из инста. Мы же договорились попробовать убить обоих. Кломер Стукоффу как токовой был не нужен, но вдруг с него упадет, что ни будь интересное? Трезво оценивая свои силы, я понимал, что сразу двоих боссов, не потяну. Выбрав первой целью фолиант я натравил Шипастика на кломера. А сам рванул к фолианту, чертов перегруз здорово меня тормозил. Было ощущение что пытаюсь бежать в воде. Шипастик скачками подлетел к Кломеру и сделав всего один укус, сразу же по моему приказу начал драпать в дальний угол, запоздалый двойной удар стрелкой мечом, лишь вспорол воздух. После чего кломер поплелся вслед за своим обидчиком. Фолиант же начал перекачивать свою манну в кломера. В секунду передовая по пять единиц маны. Выглядело, конечно, красиво, плотный поток синей энергии из висящей в воздухе раскрытой книги впивающийся в спину кломера. Но такого поворота событий мы не ожидали. Полоска манны у будильника переростка стала постепенно заполняться, и он немного приободрился что ли. Но во всяком случае ковылять к пету он стал активнее. Что будет когда заполнится все 600 единиц маны, страшно представить. Каким либо способом "отъесть" или "выжечь" манну мы не могли, ну я так точно не мог. Прервать передачу маны обычными атаками не выходило. А неистовства для активаций умений не хватало. Простые удары конечно генерировали по три четыре единицы, но гораздо больше неистовства генерировал входящий урон. Проклятый фолиант не обращал внимания на мои потуги привлечь его внимание, а в довесок наложил на себя щит маны. И теперь мои атаки уменьшали запас маны, а не здоровья. Стукофф все правильно понял и тоже подключился к нанесению урона. Да только бы лучше он этого не делал, его "манна болты" не несли урон

фолианту, а восполняли запас его маны. С первого же залпа восстановив ее до ста процентов, и сводя все мои труды на нет. Второй залп выпущенный по инерции восполнил те семьдесят единиц маны которые я успел снять авто атаками. Кломер тоже урона от манно болтов не получил. Он их вообще проигнорировал, как будто их и не было. Тогда чародей батарейка сжал покрепче посох в руках и начал мне помогать врукопашную. Я же контролировал перемещения Шипастика и продолжал рубить тесаком. Наложенная метка духа позволяла держать в таргете фолиант даже не смотря на него. С ней я бы и с закрытыми глазами не промахнулся бы по цели. Но это все было уже бесполезно. Манна у фолианта проседала гораздо медленней, чем заполнялась у кломера. Уже сейчас Шипастик практически безостановочно нарезал круги, удирая от все ускоряющегося кломера. Темная клякса малодушия, подала голос. Надо бы бросать сундук, и пока кломер занят, быстрее завершать квест, чтобы выбраться отсюда. Не тянем мы по выдаваемому урону. Авось и Стукофф сможет через телепорт уйти, а не сможет да бог с ним. Нам он никто и звать его никак. Вроде разумно, но подло. А потому неприемлемо. Пока я контролил пета, да занимался самокопанием, совершенно упустил из виду шкалу неистовства. Внезапно для меня, весь мир стал красно черно белым. Время как будто приостановило свой бег, тесак оставлял в воздухе след при ударе. Тело мое наполнилось силой и жаром одновременно. Медленно мои руки стало охватывать пламя. Запах горелой плоти приходил одновременно с жжением по всему телу. Тесак тоже претерпевал изменения. Медленно менялся его цвет с серого на ярко алый. Фолиант и кломер пульсировали ярко красным цветом в черно белом размытом мире, и при каждом ударе по фолианту разлетались яркие красные шарики, тускневшие еще в полёте. Стукофф предстал для меня в совершенно неожиданном свете. Я видел его как переплетение кровеносных сосудов с бьющимся сердцем заключенный в полупрозрачный серый контур его тела. С каждым ударом фолиант немного тускнел. И я с каждым ударом все больше ярился, почему так медленно и все быстрее начинал рубить и колоть его. Пламя меж тем охватило уже весь торс и подбиралось к голове. В какой - то момент, после особо сильного удара, я почувствовал как внутри меня, что - то оборвалось. Фолиант же словно взорвался красными брызгами, и стал медленно опадать на землю, постепенно тускнея и меняя цвет на серый. Кломер же бывший вторым по яркости красного цвета, стал внезапно самым ненавистным мне существом на свете. Убить его, развалить на части, вырвать из нутра его тот пульсирующий красный комок и размозжить его в своих лапах. Вот что мне было

желанно в этот миг. Маленький, на фоне кломера, красный мячик сердца Шипастика был вторым в списке, выпавший из поля зрения, но не из памяти, Стукофф был третьим. Наверное кломер даже немного удивился. Если эти создания вообще могут испытывать хоть какие ни будь эмоции. Я атаковал его со спины, мешавший бить щит я пытался сорвать, но у меня ничего не вышло. Ремни не поддавались. Это еще больше злило. В ярости я запрыгнув на спину кломеру, и забыв про тесак, пытался руками оторвать то что у него было вместо головы. Кломер завертелся пытаясь скинуть меня, руки его слепо шарили над головой стремясь зацепить меня. Но я был в этот момент неудержим.

-Вхыаааааа... -уперся я ногами в плечи кломеру а руками наконец подцепил что то под подбородком и резко распрямился. Выдирая голову с ошметками конструкции босса. Красный цвет стремительно тускнел, да и остальной мир потихоньку приобретал свои обычные цвета. Огненное наваждение отступало. И вместе с ним приходила боль и усталость. Жизнь моя трепыхалась в оранжевом секторе. Кто и когда мне нанес урон, я припомнить не мог. Хотелось лечь на пол и лежать. Но тут "голос" подал сын Рурака. Не в буквальном смысле. Нет, намекая на то что необходимо сейчас сделать начала помигивать иконка "поглощения души". И как то само на ум пришло что дух может стать сильнее поглощая души боссов.

-Ну ты силен! Я о таком не слышал! Что за умение такое? Какой откат? Как получить? Это расовое или классовое ?- Посыпались вопросы на меня. Глаза Стукоффа горели от возбуждения. Он даже про лут забыл. Как впрочем и я. - Я все снял, вообще бомба!

- Прошу тебя сейчас не снимать, не надо. То что сейчас увидишь, будет еще интересней. Устраивайся по удобней, и доставай попкорн. И да, вот еще одно не советую подходить ближе пяти метров ко мне сейчас. Это так дружеское предостережение.- Стукофф внял предостережению, и влез на кожух, заняв более удобную позицию для наблюдения. Да и для съемки, наверное. Ну и ладно, нужно спешить пока души не исчезли. Отослав Шипастика в безопасный угол, я преступил к "поглощению".

Зрелище проняло даже меня. Призрачный фиолетовый силуэт фолианта, не желал сдаваться и в посмертье. Яростно отбивался от попыток духа схватить его и постепенно просачивался сквозь решетку. Я уже решил было что все, уйдет фолиант, когда дух в последнем болезненном, для меня, рывке смог таки схватить фолиант за корешок. И тут же оторвал неслабый такой кусок. Фолиант издал пронзительный визг,

принесший такую боль, что перекрыла мою, от разорванной грудной клетки. Слава небесам, что длился он всего одно мгновение. После чего он перестал даже трепыхаться. Довольный дух втянулся вместе с остатком души босса. Постояв минуты три приходя в себя и давая откатиться поглощения, я устало поковылял к останкам кломера. Глянул на Стукоффа, как он там болезный. Смотрит? Очень хорошо, пусть смотрит это тоже друмир. Пускай проникнется. Может, будет просто играть, и никогда у него не возникнет желания менять свой мир на этот. По мне так если ты здоров и молод, то переселятся в друмир тебе незачем. Я могу понять калек, могу понять стариков, могу понять даже безнадежно влюбленных. Но вот остальных понять не могу. Так что я тебе сейчас делаю большое одолжение Стукофф. Кем бы ты ни был, студентом или менеджером, выпускником или специалистом, это не важно, важно лишь то, что ты останешься в игре только игроком, а не станешь еще одним ее жителем. Покинуть игру ты вряд ли уже покинешь. Очень уж друмир манит. Особенно если ты в нем уже побывал один раз. Сам вижу уже десятки способов приятно отдохнуть, да и заработать. Да хотя бы, к примеру, купить или чем черт не шутит самому сделать лодку, да и ходить на ней в море. Ладно, смотри и запоминай, друмир может быть и таким. Активирую поглощение на кломера. Тот погружался намного медленней фолианта, и едва успел просочиться сквозь решетку по пояс. В этот раз дух не церемонился и с ходу откусил от кломера половину головы, тот даже не успел дернуться, как для него было все кончено во второй раз. Довольно урча дух, втянул свою добычу внутрь меня. Уже привычно сошлась плоть, и восстановилась броня. Тихонько отозвалась решетка после моего приземления. Я вздохнул полной грудью горячий воздух, пахло горелой плотью и маслом вылившегося из кломера.

- Игрок Стукофф, чародей 22 уровня, добавил вас в свой черный список.

Фигура чародея, деревянным манекеном застыла на кожухе. Не выдержала зрелища, душа юного поэта. А может, подумал, что его душа следующая? Ну что ж. Надеюсь, не наделает глупостей. Хотя вероятней всего наделает. На чужих ошибках учиться не интересно. Обязательно надо наделать своих. Да и видео скорей всего выложит. Вот это плохо, наверное, ну ладно чего гадать, буду решать проблемы по мере их поступления. Пока у меня проблема дотащить сундук до телепорта, да про лут не забыть. Еще меня волновало каким образом я смог активировать поглощение на фолиант, черт с ним с кломером, с натяжкой но он гуманоид. Глянув на описание поглощения, немного опешил. Оно

изменилось, не намного, но сам факт.

***

"Поглощение души" активируемое, продолжительное. Время каста 17 секунд откат 140 секунд. Допустимая цель гуманоиды, элементали, малые бесы . Только лично убитые. Немного утоляет голод души.

Полез снова в настройки системных сообщений, выяснять, почему такая важная информация прошла мимо меня. Как выяснилось, изменения высвечивались исправно, просто в тот момент, когда я изображал из себя берсерка, я видеть их не мог ни при каких обстоятельствах. Пощелкав по настройкам, создал отдельную закладку истории изменений характеристик и умений, а также повышении уровня пета и духа. За каждую душу босса, дух получил по уровню, тем самым обеспечил мне две единицы талантов для развития ветки ловца душ. Каждое из трех веток была "интересна" но, так или иначе, усиливала сынка Рурака. Я не был до конца уверен, что сильный дух внутри грудной клетки это хорошая идея. А потому я усилил "жатву душ". На мой взгляд, самое умеренное умение. Добавил восстановление прочности фонаря, и возможность, используя его, узреть тайное. Что под этим подразумевалось, было не совсем ясно. Может, рог в стелсе буду видеть, а может души. Из описания не понятно. Тайное так тайное. Второе улучшение также касалось фонаря. Теперь я мог использовать его с половинной эффективностью, перенося не в руке, а подвесив его в слот украшений. Специальные действия (это какие еще) правда все равно придется выполнять, взяв фонарь в руку. Ну да ладно потом разберусь. Неожиданным стало изменения берсеркства. Теперь я в падал в "огненное помешательство". Те же яйца, вид сбоку. Но! Добавлялся урон огнем как от самих ударов, так и от огня охватывающие тело. Вот это то пламя и наносит мне урон, но не более 70 % от максимального значение здоровья. Дополнительно практически блокируются болевые ощущения на срок действия помешательства. По окончанию накладывался дебаф разной степени паршивости. От легкой усталости до изнеможения. Тут уж как повезет. Берсеркство изменилось из -за вмешательства духа. Видать все же не улыбается ему погибать вместе со мной. Вот он и "помогает". Что ж если раньше это состояние было просто смертельно опасным для меня, то теперь она стало опасно еще и для всех вокруг. То, что не завалил Шипастика в этом состоянии, просто удача. Ну и Стукоффу тоже повезло.

В целом инст оставил после себя осадок. Реакция Стукоффа, невольно терзала мне душу. Вроде как при виде Шипастика трясся как осиновый лист, а увидел поглощение, так осмелел, что даже в личные враги записал. Не тихо убежал, а считай, бросил вызов. И ведь знает, на что я уже способен. Интересно нападет ли он, если встретимся за городскими стенами? Поживем увидим. Трофеи правда отвлекли от тяжелых мыслей. С боссов "упал" очень не плохой лут. Фолиант поделился двумя свитками с неизвестными заклинаниями, я не смог их определить, и страничкой под номером 74. Страничка была из коллекции "сказания Ронгдола". В чем ее ценность, я понял, заглянув на "аук". В среднем странички шли по десять двадцать золотых. Но это в основном стоили страницы до двадцатой включительно. Чем ближе страница была к последней, сотой, тем выше ее цена. На момент просмотра самая дорогая была 59, за двести золотых начальной цены. Цена выкупа указана не была и сейчас за нее давали уже почти тысячу золотом. До конца торгов оставалось еще пара часов, и страсти накалялись. Согласившись с доводом сороки, что золото лишним не бывает. Выставил свою 74-ю на трое суток со стартовой ценной в пять сотен золотом и выкупным барьером в пять тысяч. Золото мне упало в кошелек через пять минут. Почти пять тысяч за вычетом брокерских. Это окончательно заставило выбросить Стукоффа и его закидоны из головы.. Кломер поделился щитом шестеренкой. Сама шестеренка постоянно вращалась, да и в целом на щит это было похоже с натяжкой. Скорее на *Perpetuum Mobile* . Что двигало шестерню, зубцы которой выступали из защитного кожуха, я представить не мог. Вроде что то тихо тикало и щелкало, но в целом добычей я был доволен. Щит был несколько крупнее моего текущего, да и имел более интересный вид. Про характеристики и говорить нечего.

> Б.Л.О.К.Э. (Безводной Легированный Отражатель Кинетической Энергии) Тип щит. Редкий. Прочность 345\345. Восстанавливает 1ед прочности в час. Броня 407. Шанс блока 19.5 %
>
> +21 выносливости.
>
> 15% шанс при удачном блоке, поразить ближайших противников "искрами" число искр от 7 до 12 шт.

Вот теперь я больше на танка стал похож. Резко скакнувшие здоровье до 928 единиц не могло не радовать. А что до название, смирюсь, в конце концов, почти благозвучное в расшифрованном виде.

Сундук я дотащил - таки до телепорта угробив на это минут двадцать времени. Около арки зачли задание "Атлант" и дали полезное одноименное умение.

Атлант I. Максимальный переносимый вес + 10%.

Сразу же предложив выполнить испытание на вторую ступень Атланта. Требовалось с 99% перегрузом не останавливаясь пройти уже километр. Ну уж нет, спасибо я пас. На последнем механизме масленка лопнула сразу по всем швам. Масла в ней оказалось как в бочке. Хорошо еще что не как в цистерне. На секунду представив последствия если бы масленка была действительно "Бездонная". Брр, захлебнуться в машинном масле, зело поганая смерть. Башня то герметичная судя по всему. Вход и выход только через телепорт, окон нет, даже простых бойниц и тех нет. Да еще и светильники явно техногенные. Интересно масло загорелось бы или нет? Ладно вроде как никакой катастрофы не предвидится, это уже радует. А то что масленка такая полезная безвозвратно поломана не велика потеря, обойдусь без халявы. Придется масло докупать по мере необходимости.

Гремлин как и обещал, произвел меня в новички инженерного дела. Он же продал мне альбом инженерных схем новичка. В нем было всего шесть чертежей начиная с гаек и винтов размера 1.5. заканчивая двутавром 2 х 45. Двутавр был самым сложным для изготовления. Самой простой деталью был лом. Точнее ось. Железяка метровой длины и диаметром 0.04 метра. Не отходя от кассы приобрел все доступные чертежи и схемы что были в продаже у гремлина. Пускай они сейчас недоступны для изучения, пригодятся впоследствии. Я конечно верю Владу, он тоже не совсем для развлечения играет в друмир, по крайней мере сейчас. Но вот всегда ли он будет рядом? Да небольшую модернизацию он для телеги, уж не знаю как, но обещал сделать. Он напрямую не говорил как он это собирается осуществить. Нормально инженерию мне тоже не прокачать. А вот Юра с его высоким показателем интеллекта, инженером будет "преотличным". Я же буду ему помогать, глядишь и получиться сделать "мановозку". Если осилим, то может быть когда ни будь потом, после спасения Оли, попробую сделать шхуну с манодвигателем. Но это так не сбыточная мечта реальной жизни. Иметь собственный корабль. Быть самому себе капитаном..

Эх мечты мечты. Взять семью в малый поход на собственном корабле, да только вот боится жена открытого моря до чертиков. Когда мы ездили в Анапу летом на отдых, она ужасно переживала когда я заплывал на нормальное, взрослое

расстояние от берега. Ну не могу я терпеть лягушатник. В тот раз мы в первый раз серьезно поссорились. Из-за того что я учил Олю плавать в таком отдалении от берега. Доводы что я отличный пловец и обучен спасению утопающих в расчет не принимались. По- своему Она конечно была права, но и я был прав. И не отступил, дело зашло далеко почти до развода. Спасла наш брак тогда Оля. Сумевшая помирить нас тогда. А без моря на проверку мне было тяжело жить, нет я не подавал виду. Целиком посвящая себя карьерному росту и благоустройству жизни. И вот друмир разбередил старую рану. Ну почему друмир, у тебя такое замечательное море? Что мешало программистам сделать чуточку хуже его? Я бы тогда со спокойной душой забыл бы тебя после спасения. Ну может и не сразу. Ты и без моря очень притягателен. Но вот теперь я точно знаю, может тайком может быть под предлогом подработки, но заходить в игру буду. Пускай на час, да хотя бы на полчаса, но буду.

За размышлением о разном, не сразу заметил мигающую вкладку приватных сообщений. Вадим интересовался где мы. Глянув на закрытый сундук, я "отстучал" ему сообщение где меня искать, и попросил поискать что ни будь для вскрытия замков.

Вадим не заставил себя долго ждать. Полуэльф Тиэламбар дозорный 72 уровня предстал передо мной. Высокий и довольно плотно сбитый для эльфа, внешне он мало походил на самого Вадима. Возможно он так себя представлял, а может случайно сгенерировал облик. Внешность его я комментировать не стал. По мне так несильно он от эльфа и отличался. Не удивительно почему остальные расы принимают полукровок за чистокровных эльфов. Посмотрев на меня и на сундук Вадим только хмыкнул, и склонившись над замочной скважинной начал перебирать огромное кольцо с множеством разных ключей ища похожий. Наконец подобрав нужный из связки вскрыл замок с первой попытки. Когда крышка сундука распахнулась я остолбенел, а Вадим зашелся хохотом. В сундуке лежали часовые стрелки. Причем все бракованные. Целый сундук бракованных стрелок кломеров. И я все это как дурак пер практически на себе. Конечно здорово что заработал достижение, но обидно да. Их даже не продать, только если бесплатно отдать. В переплавку если только. Тяжело вздохнув я начал сгружать их в сумку. Подобные иногда выпадали из кломеров только они назывались поврежденными и стоили хоть что то, а эти просто брак. И теперь вот я стал обладателем 1238 бракованных стрелок, и получил достижение **Мусорщик II**. Я умудрился собрать полторы тысячи серых предмета. И теперь **шанс нахождение во всех контейнерах и трупах серых вещей возрастала на 30 %.** Грац меня с таким вот

достижение. Правда удивленный взгляд Вадима, когда я смог не только встать со всем этим барахлом но и еще волоком потащить сундук, немного приподнял настроение. Я хотел было пристроить сундук на телеге, но Вадим перенаправил меня к зданию банка. Заправлял заведением клан Олдеров, как объяснил Вадим, их банки были единственной альтернативой друмирских. На вопрос почему мы идем именно к этому банку Вадим резонно пояснил, что этот просто ближе. Открыв счет на сто золотых я смог запихнуть "невпехуемое" в банковскую ячейку. Занял сундук правда сразу восемь "клеток", ну да не беда. Больше я пока ничего не планировал габаритное складировать. Гоблин банкир если и удивился то виду не подал. Хотя наверное и не такое народ в банки складирует. Тут же в банке Вадим выдал мне два комплекта брони, на двадцатый и тридцатый. На десятый не доставал как не актуальный. Собственно ради этого мы в банк и пришли. Сила у Вадима была развита не очень, все -таки его класс это стрелок, и гораздо важнее была ловкость. И вот теперь, как признался Вадим, он имел загубленного персонажа, как стрелок он слаб из-за прокачки силы вместо ловкости, как кузнец тоже не очень, той силы было уже маловато. Но реролиться он не спешил. Привык к своему персонажу, да и просто отдыхал в друмире, не ставя себе задачу стать самым лучшим стрелком или кузнецом. Да и мог создавать очень не плохие вещи до шестидесятого уровня включительно. В основном он специализировался на легких и средних кольчугах с последующим зачарованием. Собственно мне он и предложил комплект "средней" кольчуги со стальными пластинами на самых уязвимых местах. Цельно металлическими были, шлем с бармицей, и штурмовые саботонны. Кольчужная рубаха до колен, чулки и рукавицы составляли сет **стража каравана**. И за полный комплект из трех вещей шел бонус в виде дополнительных 150 единиц жизни. Вообще доспех впечатлил в сумме с бижутерией, также подобранной Вадимом, сила подскочила до 180 единиц, а выносливость до 112. Здоровье увеличилось почти вдвое до 1630 единиц. Ну теперь не подходи. Единственный предмет который я не сменил, был щит. Купленный Вадимом уступал ему почти вдвое. А вот насчет оружия крепко задумался, тесак показал себя с лучшей стороны, да и кровопотеря была "красочной" и эффективной. Двадцать тридцать единиц дополнительно урона в течении шести секунд. Это очень приятно. Но вот предложенный топор

Топор "Кусака", тип одноручное оружие, урон 80-113 прочность 167\167. Скорость атаки 1.98.

Привычка 0.

+19 к силе. Шанс применить фатальное кровотечение. 0.5 % при атаке. Шанс двойного удара +23%

Выглядел очень и очень перспективным. Двойной удар я в действии уже видел, мне очень понравилось. Второй практически мгновенный удар это весомый аргумент в споре за жизнь. Да и еще с таким высоким шансом. Фатальное кровотечение тоже очень сильная вещь. Хотя с таким шансом могу никогда и не увидеть ее действие. В конце концов тесак отправился в банковскую ячейку. Это подарок, одного хорошего нпс, и он мне здорово помог. Так что пусть лежит.

Юру мы будили уже вдвоем. Вадим быстро все понял и стал просвещать меня про одну старую хохму. Еще в самом начале запуска проекта был зарезервирован рецепт уникального вина "Сапфировые грезы". Якобы дающий шанс приобретение одного случайного навыка. Как проморгали такой явный прокол админы не ясно. Но когда их захлестнула волна гневных писем, от жадных на халяву игроков так и не получивших вожделенный навык, им пришлось вмешаться. Даже специальный, квест под это дело сделали, напрямую жестко прописав и исключив любые лазейки. Суть квеста была проста, выпивший теперь впадал в сон на шесть часов. Вот в нем- то он и приобретал вожделенный навык. Обычно что - то убойное. Сон можно было в любой момент прервать самостоятельно, или даже "не просыпаясь" выйти из игры. Хорошая возможность исключающая насильственные действия над спящим. Но после пробуждения накладывался жесткий дебаф "Сапфировые видения". На следующий час персонаж видел того чего нет и быть не может. Да и координация движений значительно ухудшалась. Как способ подшутить над товарищем на один раз может вполне подойти. Повторное употребление просто "накладывало" сильное опьянение. Со всеми вытекающими последствиями. Лечилось это дело жуткой гадостью, рыбьим жиром. Считавшимся вообще - то алхимическим ингредиентом, а не лекарством. Но в данном конкретном случае лучше средства не придумаешь. Были конечно и зелья "антихмель" с приятным вкусом и снимавшие все негативные симптомы и эффекты. Но мы пришли к единому мнению, что народное средство сейчас самое то. Стоил рыбий жир копейки, так что я от сострадания к Юре, не иначе, купил полный стак в 20 штук. С глазами полными печали и даже почти не хихикая, я приступил к лечению под руководством Вадима.

- Лей осторожно, много не надо, одной мензурки в общем

достаточно.- Попытался остановить меня почтиэльф. Но это скорее было так необязательное пожелание.

- Нет я не буду рисковать жизнью и здоровьем товарища, я так чтобы наверняка. А то мало ли. - Вливал я уже третью емкость в рот гоблину. На четвертой Юра широко распахнул глаза и попытался отпихнуть меня своими лапками. Ага сейчас, уже почти получилось.

-Больной вам необходим покой, вот примите лекарство, вам оно необходимо - вливаю уже шестую по счету пробирку с желтоватым маслом. Юра брыкался как мог и по большей части "лекарство" растекалась по его морде. Ну вот никак я не мог назвать это лицом. Разница в силе не давала ему шансов вырваться, но это не означало что сопротивляться он не будет. Когда девятая мензурка опустела я решил что хорош уже издеваться. На кошках можно сказать потренировался в удержании, можно и отпускать, тем более что шутка уже явно затянулась. Юра побурел и держась за живот и зажимая рот рванул на улицу, едва я отпустил его. На улице он изобразил композицию, "пьяный гоблин взывает к Ктулху". Рвотные позывы если и были, то не к чему не привели. Ну разве что еще больше развеселили меня и Вадима, а заодно и прохожих. Пьяный шатающийся бурый гоблин, взывающий к древнему божеству, это сильное зрелище. Так что я наделал скриншотов на потом, когда еще такое увижу. Бедняга и два пальца в рот совал и вылакал пару фляг воды, да все без толку. Лекарство прочно засело в одном зеленом организме, и никак не собиралось его покидать. А такая вещь как исправление естественных надобностей в игре отсутствовало. Нет могло вырвать из-за отравления или чего то подобного, на себе ощутил разок. Как то. Да вот беда, игра посчитала рыбий жир лекарством, а потому ничего у Юры не выйдет. Во всех смыслах.

-Сволочи!- Только и смог выдавить из себя "больной".

- Слушай, а это действенный способ борьбы с пьянством. - Обратился я к Вадиму, тот старался не ржать, но тут не выдержал. И минут пять трясся в судорогах. Уже куча народа с интересом наблюдала за Юриными конвульсиями. Подхватив страдальца под мышку, мы втроем покинули место представления.

План по реабилитации в глазах Юры и совращения его в инженеры созрел еще при приближении к башне гремлина. Туда мы собственно шли для выставления заказа на инженерные работы. Именно это имел ввиду Вадим, когда обещал модернизацию телеги. Все гениальное просто. Зачем качать долго и упорно профессию, когда уже есть специалисты, которые готовы

взяться за хорошо оплачиваемый заказ. Они, таким образом, и профессию немного "апнут" и деньжат заработают. Доска объявлений, пропущенная мной по невнимательности, позволяла обходиться без "криков" в чате. Полностью проблему загруженности основных каналов общения это не решало. Всегда находился самый умный использующий канал для вещей не предназначенных. В канале поиска группы, вполне могло прозвучать объявление о скупке \ продаже, в торговом велся набор в гильдии и кланы, в ректрутерских шло обсуждение нового рецепта пирожка с мясом. Доски же были явно колдовским, иначе как объяснить, что они позволяли смотреть на объявление, размещенное в совершенно другом городе. Ну да ладно игровой момент. Пока Вадим размещал бланк заказ на доске, я обрабатывал Юру. Отчасти задача облегчалась его состоянием. Толком возражать он еще не мог, так мычал что- то невразумительное. И все больше соглашался со мной, только бы я отстал от него. Я скорее убеждал Вадима, причем при полном его согласии, что инст позволит здорово сократить время прокачки. Я сам снова активировать вход не смогу, а вот Вадим и юра смогут по разу взять испытание. Схема обхода ограничения единичного входа в данный инст была проста, и безотказна как лом. Поелику телепорт активировался на достаточно длительное время, и закрывался за спиной претендента в инженеры, то пара человек вполне способна прошмыгнуть в открытый проход перед ним. Даже не формируя группу. Если бы инст был повыше уровнем, наверное, были бы постоянные очереди. Но длительное время воскрешение мобов, да и в общем скудный и однообразный лут, делали инст менее популярным, чем многие другие. Та же осквернённая часовня была куда как богаче на добычу, да и плавное возрастание сложности от 18 уровня до 35 включительно шли ей только в плюс. Главный же минус, она была подмята кланом "Вереск". Теперь что бы попасть внутрь, необходимо было уплачивать входной взнос. Да и в выходные инст полностью резервировался на прокачку молодняка "Вереска". А тут отличный способ быстренько прогнать уровней пять шесть, и на сдачу заставить Юру прокачивать инженерию. Он был не в восторге от нее. Но деваться ему было некуда. Сам обещал помочь.

Первый забег мы провели втроем. Вадим не был в составе группы, просто шел за нами, следя за ситуацией. Со своим запредельным 72 уровнем для этого инста, он убивал обычных мобов с одного максимум двух обычных выстрелов. Стрелы выпущенные им пробивали практически навылет кломеров. Но я старался брать одного максимум двух противников за раз. Отлично показывал себя щит, "искры" вылетали довольно часто.

Сине белые шарики электричества, разлетались из центра щита широкой дугой, медленно опускаясь, после чего начинали беззвучно подпрыгивать на решетке полу. И разряжались только при прикосновении к врагу. Если же я задевал их, то они с негромким хлопком взрывались, не нося мне никакого урона. Неразряженные "искры" существовали довольно долго, минут пять. После чего они просто "сдувались". Собственных зарядов я мог, не боятся. Урона противникам они наносили немного, но зато накрепко привязывали их ко мне. Топор тоже был чудо как хорош. Двойные удары, частенько "критовали" что делало забег по инсту простым и непринужденным. Почти как прогулка по парку. Юра к четвертому этажу более менее оклемался, и стал помогать мне, атакуя с дистанции используя посох "Швафта". Подлечивал он меня достаточно редко. В основном ограничиваясь "ускоренной регенерацией" достаточно долго играющим заклинанием, восполняющим мне по 17 единиц здоровья раз в две секунды. А висело оно по сорок секунд. Мобы снимали сущие копейки, да и пару раз сработал вздох оживления, немного удививший Вадима, успевшего забыть о такой штуке как "зеленое сердце". Но самую малость. Я все - таки снял подаренное "бронзовое ожерелье защиты", восполнение жизни все же актуальней лишних 10 единиц брони. Может потом и одену, что другое, но пока пусть сердце висит, тем паче, что оно почти набрало необходимое количество единиц лечения для улучшения. Оставалось всего 70 единиц. Жаль срабатывает обычно не к месту. Ждешь ждешь, а оно молчит. А поцарапают слегка, оно тут как тут.

Юра же видя, как мало мне наносится урона, развлекался с атакой посохом. Зеленая капля едкой дряни, по пологой дуге падала сверху на мобов. Пару раз чувствительно задела меня, не уверен, что это было сделано не со зла. Но тут же после получения, незначительного в общем урона, следовал "хил". Жизнь редко опускалась до половины. Мы не рисковали, и сильно не спешили. До выхода оставалось еще почти полтора часа, и гнать лошадей не было смысла. На этаж уходило примерно минут семь восемь, первые два мы вообще за четыре минуты пробежали. Немного застопорились на седьмом. Два "элитных" кломера передвигались в сопровождении четырех подручных. Как выяснилось убивать всех четверых подручных, смысла не было, надо было оставлять одного в живых. В противном случае "элитник" призывал новую пачку. Вообще - то подручные были довольно слабыми, и внимания на них можно было бы не обращать. Каждый из них наносил фиксированный урон в 20 единиц. Немного напряг Вадим, на первом "элитнике" методично

отстреливающий подручных. После призыва главарь этой механической шайки лейки, всегда наносил критический урон. А это было больно. Не абстрактно, а вполне себе чувствительно и материально. Только когда я стал матерно уведомлять его о недопустимости такого поведения, он прекратил свои деструктивные действия. Со вторым "элитником" таких проблем не возникло. Тактику действий на боссах, мы обговорили заранее. Мы с Юрой снимаем 51 % здоровья, после чего их добивает Вадим. Обрадовал своим присутствием Ключник. Лут с него был не стандартным, и частенько очень интересным. Фолиант полностью повторил свою тактику поведения. Также начал накачивать кломера манной, только в этот раз с нами был Вадим, потеря опыта с одного босса это было меньшее зло, нежели потеря со всех. Всего три выстрела почтиэльфа и у фолианта остается меньше трехсот единиц жизни. В этот раз он не успел наложить на себя "щит маны". Наш с Юрой, суммарный урон прервал жизненный путь летающей зубастой книги. Кломер получивший всего 50 единиц маны, передвигался все еще медленно, да и скорость его атак оставляла желать лучшего. Втроем, я Юра и Шипастик, кломера разобрали на запчасти за три минуты. И то, мы так долго возились с заторможенным боссом только потому, что его два раза "подлечил" ключник своим умением. Сам ключник заставил меня побегать. Постоянно чередуя ***вспышку*** и ***время вспять,*** он все время стремился разорвать дистанцию. Увернуться или поймать на щит его метательные снаряды не составляло труда. Надо сказать, что выглядел ключник достаточно занятно, металлический торс переходил в приплюснутый шар к низу. Уменьшенная копия коего была у ключника вместо головы. В спине у босса был ключ механического завода. Вооружен же он был большими разводными ключами, вот их- то он и метал в меня. Постоянно доставая новые, откуда из - за спины. Летел такой метательный снаряд, относительно медленно, правда если прохлопать его, то мало не покажется. Я старался по возможности избегать встречи с ним, и только если возможности не было принимать его на щит. В последнем случае жизнь укорачивалась, пускай и немного и без болевых ощущений, но зачем напрасно рисковать. Также заинтересовала судьба лежавших на земле разводных ключей, пролежав секунд пятнадцать, они бесследно таили в воздухе. Понимая, что делаю в общем глупость, я попробовал подобрать один из них. Выбрав момент, принял один такой на щит. Получив порядка шестидесяти урона, я таки заполучил метательный снаряд.

Молот "Разводной ключ", Тип двуручное оружие, метательный снаряд, инструмент.

Урон 134 -156/ 79 - 123 прочность 234\234. Скорость атаки 5.67\ 5.49. Привычка 0.

Шанс оглушить 3%.

Сила + 19. Вес 98.

Ключ мгновенно "перегрузил" меня, до 60 % значения. Надо ли говорить, что весь хлам тащил я. Всевозможный технологический брак от кломеров, свитки с вредоносными и бесполезными заклинаниями от фолиантов, весь этот мусор я весь инст собирал, и так балансируя на грани перегруза. И вот та соломинка что должна была переломить мне хребет. Скорость перемещения привычно уже снизилась, и укорачиваться от ключей стало невозможно. Такое простое решение как сбросить ключ саботировала сорока. Всем своим видом показывая, какая это полезная в хозяйстве вещь, вдруг больше не попадется.

-Юра! Беги скорей ко мне, собирай ключи, объяснять времени нет, просто подбирай все, до каких дотянешься.

Юра скорчив недовольную мину, все же подчинился. Правда, уже второй ключ, практически привязал его к месту. Силенок у шамана было явно маловато. Вадим, заинтересовавшись, сам проявил инициативу, и стал подбирать метательные снаряды босса. У него дела шли гораздо лучше. Я же начал преследовать босса, уже не отвлекаясь на подбор ключей. Юра, лишенный возможности перемещаться, начал активно отлечивать меня. Все три доступных ему тотема образовали небольшой частокол перед ним. Что - то там повышая, вроде бы даже периодически подлечивая меня. Я особой пользы от них не замечал, Юре виднее, что ставить. Последние дело танку давать советы хилу, как именно его лечить. Обычно это заканчивается плачевно. Правда еще хуже, когда хил, пытается давать советы танку. Лучше когда каждый делает свое дело, и не лезет в чужое. Вот я и не лез к Юре, что конкретно он делает неважно главное, чтобы лечил. А так пусть хоть джагу-джагу танцует. Ключника добили через десять изматывающих минут. Юра к тому времени поднял восемнадцатый уровень. А ключник добавил недостающий опыт до девятнадцатого. Да и я смог поднять 22 уровень, чему был рад.

- Прошу сейчас ближе пяти метров ко мне не подходить и ничему не удивляться.- В компании своих грех не воспользоваться поглощением, конечно боязно усиливать внутреннего духа, с другой стороны он пока ведет себя тихо, и пользы от него пока вроде как больше чем вреда. Ну а боль, что ж, перетерплю.

Поглощение души, нацеленное на останки фолианта, провалилось, то ли душа истлела, то ли из-за вмешательства Вадима, но он был недопустимой целью. Ну что ж, есть еще кломер и ключник. Уже привычная для меня сцена "пожирания", вызвала бурю восторга у Юры, и некоторое потрясение у Вадима.

- Ты представляешь, что ты сейчас сделал?- Вопрошал он меня с идеально круглыми глазами по пять рублей каждый.

- Представляю, еще как представляю, душу внутренний дух пожрал, и клетку грудную мне разворотил заодно. Я очень хорошо представляю, что я сейчас сделал. Мне теперь периодически так приходится делать, иначе пакостный дебаф накладывается.

-Хмм, я вообще то говорил о странном квесте. Мне предлагалось убить тебя на месте и доложить слугам Светлоликого, и взаимоисключающий квест, наоборот охранять тебя и доложить слугам темных богов. В обоих случаях награда ого го. Только вот незадача, темный то пантеон пока пуст.

> **-- ВНИМАНИЕ! ГЛОБАЛЬНОЕ СООБЩЕНИЕ! Только что в мир вернулся Неназываемый! Темные силы восстановили Первохрам, позволив Павшему сбросить оковы и вернуть себе контроль над частью реальности.**
>
> -- Эффект: 7% Бонус к опыту для почитателей Павшего. (Бонус вычисляется по формуле 1% за каждый уровень Первохрама, плюс еще один процент за каждый храм посвященный темным богам).
>
> -- Эффект: Возможно восстановление темного пантеона и призыв новых богов на службу Павшему.
>
> -- Эффект: Темный вновь обрел власть и теперь, его почитатели могут посвятить себя одному из младших богов пантеона, принося жертвы и получая религиозные ранги. Каждый бог имеет свой набор даров и умений, что станут доступны его послушникам.
>
> -- Внимание! Светлые - к оружию! Иммунитет Первохрама спадет через месяц, к тому времени надо найти, а затем и уничтожить порождение тьмы!
>
> -- Внимание! Темные - к оружию! Иммунитет Первохрама спадет через месяц, к тому времени надо сплотиться единой стеной, защищая сердце веры!

Сообщение рухнуло как снег на голову, ну вот и первый темный. Теперь есть кому доложиться.

-Ну что, какие квесты берете? - Обращаюсь я к

сотоварищам.

- Дык, понятно какие, тебя охранять. Только вот неясно кому доложится надо.- Вадим явно приободрился после системного сообщения.

- Кстати вам сколько по времени охранять мое бренное тело надо? Или это бессрочно?

-Да всего восемь часов. А дадут за это, две с половиной тысяч опыта! Ты главное за это время постарайся не умереть.- Юра был сама забота.

- А ты лечи меня, а не пробуй всякое разное подозрительное на вкус. И будет тебе счастье.

Реакция на поглощение души ключника была куда как скромнее. Дух вновь слегка подрос в уровнях, дав все те же два очка на развитие талантов ловца душ. И Вновь я потратил их на развитие жатвы душ. Еще больше усилил фонарь (надо в конце концов его уже сделать), добавив тому Радиус автоматического подбора эссенций душ на три метра и открыл доступ к его саморемонту на единичку прочности за каждую собранную эссенцию. Дух никак не реагировал на мои действия, должно быть занят перевариванием своего обеда. Лут с боссов был интересным, ну по крайней нам. Кломер поделился своей лицевой маской.

> Взгляд отрешенного, тип броня. Защита 36. Прочность 67\67.
>
> Дух +19. Шанс ускоренного прочтения заклинания 13%. Сопротивление темной магии 18%. Требование 19 уровень.

Поскольку ограничений на тип брони указан не был, она отошла в пользу Юры. Дух ему нужен для скорейшего восстановления манны. Пускай это для него вторичная характеристика, все одно лучше текущего шлема. Пускай он немного потерял в интеллекте (всего две единицы) зато подтянул на восемнадцать единиц вторичную. Это много, достаточно много чтобы сменить текущий "шлем" да и с комплекта на вырост тоже. Фолиант поделился замечательным кольцом запаса маны, также ушедший в пользу шамана. Добавляя всего - то сто единиц манны и увеличивая восполнение ее на 15 единиц в пять секунд. По мне, вроде и не так много, но Юра искренне радовался. Хотя он кастер, ему виднее. Мне же достался наплечники с ключника. То что некогда заменяло ему голову теперь служило мне защитой. Две полусферы темной бронзы легли на плечи как родные. Хитрое шарнирное крепление к доспеху было спрятано под

внешней броней. Не сразу я разобрался, как все это должно крепиться к нагруднику. Хорошо, что Вадим подсказал. К тому же я должен был иметь инженерное дело развитое хотя бы номинально. Иначе бы они попали под разряд "на продажу".

Наплечники механика, тип броня. Защита 233. Прочность 140\140.

Сила +8, Выносливость +6. Повышение инженерного дела +10. Шанс удачного демонтажа 5%.

Последние меня заинтересовало, что такое демонтаж, я понимал из названия. Сделав заметку в памяти "надо почитать", мы с чувством выполненного долга направились на выход.

Юра таки стал инженером, пускай и без энтузиазма по этому поводу. Теперь пропуском в инст был Вадим, но на сегодняшний день с нас хватило. Сил душевных да и судя по всему физических, уже не оставалась. Я с перегрузом в 95 % медленной черепашкой пополз в сторону ближайшей гостиницы. До ближайшей плавильной печи было гораздо дальше нежели до съемной комнаты. И хотя до времени выхода оставалось еще минут десять, я "нажал" кнопку выхода, едва рухнул на старенькую лежанку в дешевом номере гостиницы. Название которой, я даже не удосужился прочитать, не то чтобы запомнить. Закрыл глаза я в друмире, а открыл вновь в реале.

Наши половинки нас встречали с уже готовым ужином. Макароны с томатной пастой и котлетами по - домашнему дожидались нас на столе. Сами благоверные использовали возможность наблюдать за нами с чисто женской логикой. Подгадали время выхода из игры что бы вовремя разогреть ужин. Ну хоть так эта возможность уже себя оправдала. Хотя я бы наверное был бы не против если бы меня выдернули из игры в пару тройку неприятных моментов. Но толи не видели, то ли посчитали что это нормальный игровой момент, но эвакуация пока была не опробована. Дальше ужин протекал за рассказом наших приключений, и пересказом поездки к академику. Девочки выглядели хорошо, насколько это определение применимо в данном случае. Благоверные "помыли" дочек, и сменили емкости сбора продуктов жизнедеятельности. Те были заполнены едва ли на десятую часть. Хотя они и грубо нарушали требования специалистов, о невмешательстве, они немного помасожировали руки и ноги чтобы разогнать кровь по телу. Технике они в таком важном вопросе не доверяли. Собственно они вернулись всего пару часов назад. И за нашей прокачкой они не следили. Юра услышав это, засемофорил мне, мол не сдавай меня. Я и не стал,

в конце концов он свое получил, а реакцию его благоверной я предугадывать не брался. Пускай сами разбираются. Юра под предлогом "извиняюсь мне очень надо" на "пять минут" покинул стол, но провозился гораздо дольше. Я в принципе догадывался что он делает, стирает запись сегодняшнего сеанса. Когда уже прозвучал закономерный вопрос "ну где он там" он вновь присоединился к столу. В целом его афера осталась незамеченной, наши половинки даже и не пытались просматривать всю запись, ограничившись просмотром текущего положения дел. Видимо пока еще не до конца проникшись такой возможностью контроля за мужьями. Да и вообще происходящее на экране не шло ни в какое сравнение с полным погружением. Пару тройку раз уже звучали замечания типа "да ладно, как это можно всерьез воспринимать? Это же даже на кино не тянет." На что так и подмывало сказать, "дорогая, а ты влезь в гроб да загляни на друмир в погружении". Но я так делать точно не намерен. Хотя замечания и злили меня, я каждый раз предпочитал молчать. А вот насчет Юры я теперь не был уверен. Может в пику своей половинки и подловит ее на слабо, а там и до срыва недалеко. Рассказать или промолчать? Ведь утянет жену, дай только ему волю. Весь вопрос только когда он начнет ее обрабатывать, надеюсь что после спасения Оли. Как я буду смотреть в глаза Наталье и оправдываться как так вышло, что свою дочь я спас а их нет, я предпочитал пока не думать. Надеюсь, выдержу. Еще неизвестно как моя отреагирует. Но это потом. Сейчас я наслаждался ужином, и уже с нетерпением ждал завтрашнего захода в игру. Конечно чтобы прокачаться и спасти дочь. Отпуск еще только начался, хоть и планировалось поехать куда ни будь отдохнуть всей семьей, да и взял я его раньше запланированного. Начальник в этом вопросе внезапно пошел мне на встречу. Что случалось достаточно редко, хотя в последние время все чаще. Видимо оценил, а может по каким другим причинам. Я мог только гадать.

Вечер за разговорами пролетел незаметно, провожали нас Макаровы сердечно, Юра конечно наигранно. Уж не знаю, простит он мне шутку с лекарством или нет. А может я себе это все придумываю, и он давно забыл про это. Дома мы были опять поздно ночью. И практически мгновенно оба заснули. Стоило нам добраться до постели.

Пробуждение было приятным, солнышко уже вовсю освещала землю и дарило тепло своих лучей. Немного похулиганив с женой, мы задержались на кровати. Когда наконец мы удолитворились друг другом, и довольные принялись за приведением себя в порядок, "трындызвон" разразился гневным

сигналом будильника. И пока любимая собирала завтрак на скорую руку, я быстренько забрался в душ. Ополоснувшись и сбрив щетину, я освободил ванную комнату и перехватил немудреный завтрак.

Юра дожидался меня уже в комбинезоне, попивая чай из огромной кружки, с литр на вскидку. Он вообще к чаю был не равнодушен. После краткого брифинга на сегодняшнею игровую сессию, мы полезли в свои уже привычные гробы. Легкий запах пластика, так и не выветрившийся, теперь уже был почти приятен. Ведь он ассоциировался с заходом в друмир. Привычный ритуал входа, закрыть глаза в реальном мире, и открыть их уже в друмире. Я был там где и выходил, на старенькой побитой жизнью лежанке. Передо мной сидел рыжий кот с разными глазами. Один был зеленый, а второй серо голубой. И очень внимательно на меня смотрел, обычно я очень люблю этих пушистых ленивцев. Но конкретно этот кот, меня нервировал.

- Кышь отсюда,- Кот фыркнул и медленно пошел по своим кошачьим делам. Ну мне пора. Медленно, но верно я потопал к плавильной печи. Пара часов, есть на прокачку профессий, после чего опять забег по инсту башне. Без Вадима и его пропуска нам все одно не попасть в него, а он предупредил накануне, что сегодня сможет зайти ближе к обеду. Что- то надо отладить в прототипе "прорыва". Так что пока можно и профессиями заняться. Плавильная печь, была обще доступна, и обычно у неё собиралась небольшая очередь, но с утра я был единственный претендент на нее. Весь брак и неликвид отправился на переплавку, ту даже отправились почти все разводные ключи, за исключением одного. Еще одна игровая условность, свалил то я в кучу и медные и бронзовые и железные детали, а на выходе получал слитки "чистых" металлов. Вот бы так в жизни. Конечно из-за низкого развития профессии, был большой выход шлака. Уже полностью непригодного к дальнейшей переработки. Хотя может с развитием профессии может и будут возможности уменьшать потери, но пока я брал количеством. Получив материал для прокачки, и докупив расходники, как то уголь, принялся ковать обычные гвозди. Постепенно они получались все лучше и лучше. Когда я смог уверенно уже делать обычные гвозди новичка. Принялся за заготовки для болтов и гаек. С первыми проблем практически не было. А вот на заготовки для будущих шайб я извел кучу материалов, а получил чуть больше семидесяти штук заготовок, и это ведь даже не шайб. Сколько еще загублю пока сделаю более менее нормальные шайбы? Из одного слитка выходило десять заготовок. На изготовление двух килограммового слитка (стандартный слиток) метала, у меня

уходило почти три с половиной килограмм металла. Один разводной ключ это двадцать восемь (ну почти) слитков металла. Сама переплавка не намного, но поднимала кузнечное дело. Что радовало так это тот факт, что повышало профессию в большей степени масса, отправленная на переплавку, нежели число заходов. Пока зависимость не уловил, а в вики она не была описана. Закончив производить заготовки, я вернулся к давно висевшему заданию на изготовление фонаря.

Задание. Освещая путь.
Создать свой фонарь темного пути.
Требования :
Наличие переносного источника света.1\1 Выполнено.
Наличие усиленной руной кожи. 0\10. Не выполнено.
Наличие слитков темной руды. 0\5 Не выполнено.
Наличие 150 единиц эссенции. 150\150 Выполнено.
Наличие профессии кузнец. Выполнено.

Как следует поискав в своих закромах, я все же нашел "переносной источник света".

Старый грязный железный светильник. Источник света. Действует 4 часа 29 минут. Радиус освещенности 3.21 метра. Прочность 66\ 69. Вес полный 0.5 ед. Вес пустого 0.3 ед. Текущее значение Пустой.

Так и лежавший полузабытый. Вот теперь пригодиться. Закупив на аукционе недостающие материалы (надо сказать цены неприятно удивили, три сотни золотых ушли в момент. Да и к тому же пришлось покупать с избытком. Они продавались пачками по двадцать штук). Я подошел к наковальне держа светильник в одной руке и молот в другой и встал перед ним, не зная что мне делать дальше. Лупить по светильнику молотом? Так он скорей всего просто сломается. Или что? Сын Рурака в этот раз решил не кочевряжиться и стал "подсказывать". Переделка светильника в фонарь темного пути была, в общем, достаточно проста. Требовалось поставить его на наковальню и взять его в "таргет". И перед каждым ударом накладывать метку духа. Материалы расходовались автоматически, прямо из инвентаря, примерно после каждого второго удара тратился один из них, либо кожа либо сразу слиток. Куда все уходило для меня загадка, наверное в астрал не иначе. Но как бы то ни было, после

тридцатого по счету удару молотом по светильнику, тот преобразился.

Фонарь темного пути. Источник света. Действует бессрочно. Радиус освещенности 3.41 метра. Прочность 166\ 166. Вес полный 4.5 ед. Вес пустого 2.5 ед. Емкость 150 эссенции душ. Радиус сбора 3 метра. Инструмент ловца душ.

Теперь я стал счастливым обладателем черно зеленого фонаря, довольно холодного на ощупь. Даже днем он освещал приглушенным зеленоватым светом все вокруг.

Задание. Освещая путь выполнено.

Получено достижение "Темный кузнец" слава + 400. Разблокирована возможность получения новых кузнечных схем.

Взяв фонарь в руку я стал его осматривать. Фонарь как фонарь, ну немного жутковат, не без этого. Что в нем за огонь такой прячется за мутным стеклом, вот что было интересно. Попробовал поискать хоть какие ни будь следы "тайного". Ничего. Все везде обычное. Вдоволь навертевшись с ним по всем сторонам, подвесил его в поясной слот украшения. Выглядело это, как будто он весит на специальной собачке на ремне. Готов был поспорить на что угодно, что минуту назад никакой собачки на ремне не было. По началу фонарь постоянно раздражал, колотя по правой ноге. Но постепенно я начал привыкать к нему. Пустив весь метал на заготовки, я наконец отправился к Юре. В реальной жизни бы с меня наверно пот бы в три ручья тек, после таких физических упражнений, а в игре ничего так, даже приятно от осознания, что сделал, что- то сам, своими руками. Ну и от сообщения, что кузнечное дело теперь равно 63. По пути мне попался нпс кузнец человек. Отнесся он к моей просьбе, научить чему ни будь новому, равнодушно, ему судя по всему плевать кого учить, главное плати. Ну я был очень даже не против такой постановки вопроса.

Юру я застал за яростным торгом в алхимической лавке. Владелец, то же гоблин бился за каждый медяк, словно от этого зависит его жизнь. Но и Юра был не лыком шит. Из их спора стало понятно, Юра закупает большую партию реагентов и расходников, и хочет скидку. Продавец же готов ее дать, только в том случае если Юра увеличит заказ вдвое. Прикинув в уме стоимость заказа, что - то около семи золотых, я скривился. Не мое это, торговаться из - за копеек. Собственно я вообще не любитель торговаться. Не мое это. А этим двоим, видимо в радость полается меж собой по поводу цены на каждую мензурку. Постояв минут десять, я бросил Юре -подходи к башне, там ждать

буду- я оставил этих двоих наслаждаться сделкой.

Хозяина башни я нашел в мастерской. Мастер гремлин с головой зарылся в кучу непонятных поделок и устройств. И на приветственный оклик никак не отреагировал. Возникло жуткое желание отвесить хорошего такого "пендаля" по тощему органу тонких предчувствий. Гремлин словно учуял это, и ловко вынырнул из кучи хлама. Переговоры с ним о аренде рабочего места для поднятия профессии, были непростыми и долгими. То ли он был безумен, то ли я, но диалог был идиотским. И все же я вроде как получил разрешение поработать, до конца я правда уверен не был. Его скороговорку с проглатыванием половины букв понять было ой как не просто. Оставив хозяина дальше копаться в той рухляди, что видать копилась тут веками, я принялся нарезать резьбу на заготовках. Опять же с болтами все было достаточно просто, безвозвратно загубил всего две штуки. Всего я смог создать 89 штук болтов разного качества, в основном удолитворительного качества. Но из - за низкого интеллекта профессия поднялась всего до 37 единиц. С гайками все было гораздо грустнее и печальней. Получилось сделать всего 21 штуку, ужасного качества. Но инженерное дело все же перевалило за значение в 50 единиц. Вновь найдя гремлина, я таки смог добиться от него производства меня в ученики.

Когда же Юра закончил свои торги я извел на прокачку инженерии двести с лишним золотых, а поднять смог всего до 98. Последние две единицы никак не удавалось получить. Все же отсутствие интеллекта играло огромную роль. Увидев разложенные инструменты и заготовки, Юра сразу как то скис. Только вроде улыбался, а увидел инструмент, и вот уже улыбка сползла, а в глазах поселилась вселенская печаль. Ну а как ты думал, обещал? Обещал, давай держи слово. Понимаю, что спекулировать ему проще чем руками, что - то создавать. Но ничего, может хоть в игре немножко потрудится. Чем - то сцена напомнила мне уроки труда в детстве. Я возвышался над гоблином горой, и показывал, как правильно создавать обычный болт. Интеллект интеллектом, а самый необходимый базис все одно необходим. Потихоньку дело пошло, испорчена была всего одна заготовка. Было до слез обидно, человек, не имеющий никакого желания, так легко и непринужденно осваивает профессию. Практически через "не хочу не буду" заставил его поднять профессию до 50, и взять ранг ученика. На все про все ушло полчаса. Вадим объявился, когда я уже хотел выходить из игры и звонить на мобильник.

- Прошу меня извинить, небольшие технические сложности.
- Надеюсь теперь все устранимо?

- Да уже починили, проводка банально не выдержала. Вот пришлось менять. Ну что, я Вас запускаю, а сам контролирую улучшение телеги. Борис давай контроль над транспортом.- Разобравшись, как это делается, я передал все возможные права над телегой. Оказывается, за ночь нашлось пара желающих поработать над ее улучшением. На вопрос, - сколько это стоит?- Вадим лишь махнул рукой, -не бери в голову, деньги есть- Конечно хотелось на халяву еще поднять инженерию, но это подождет, вот уровень набирать надо уже сейчас. Вадим пообщавшись с гремлином (и как он его понимает?) запустил свое испытание на приобретение инженерии. Мы, не мешкая ринулись в дверь портал. Знакомые нам уже монстры не казались мне такими тяжелыми. Но для ускорения процесса фарма я призвал еще и Шипастика. Юра тоже изображал по большей части ддшника, используя возможность пострелять из посоха на халяву. Лишь изредка накладывая на меня усиленную регенерацию и иногда по моей просьбе еще и на Шипастика. На него Регенерация действовала лучше, восстанавливая по двадцать единиц. Первые три этажа мы пронеслись ураганом, практически без остановки кроша в капусту местных обитателей. Относительно много урона наносили фолианты. Но они складывались с одного двух кастов шамана. Запускавшего знакомый мне шар электричества, пускай и скромного пока размера. Потихоньку и я нашел способ борьбы с этими магическими созданиями. Я собирал группу в три четыре Кломера и одного фолианта. При этом старался подловить момент, когда щит выпустит искры чтобы попасть ими в фолиант. Кломеры от них получали достаточно скромный урон, чего не скажешь о фолиантах. Если получалось попасть хотя бы пятью искрами (что было редко) то можно было считать, что фолиант уже мертв. Отлично показал себя фонарь. Зеленые искорки, висевшие над телами павших монстров, видимые только мне, стекались в фонарь при приближении к ним, заполняя шкалу эссенции. Довольно быстро вся шкала эссенции заполнилась. Но я все равно поглощал их в никуда. Чтобы было не так обидно, я стал периодически вешать метки духа на фолианты. И все равно теперь шкала эссенции была практически всегда заполнена по максимуму. На четвертом этаже, амулет наконец то повысил встроенное заклинание. Теперь оно отлечивало 50 единиц за одну цель моментально, и накладывало трех секундный хот. Лечение в течение времени. Каждую секунду еще по 3 единички здоровья. Вроде и немного. Хотя с миру по нитке, нищему рубаха. Надеется, что амулет сможет полностью вылечить бессмысленно. Но все равно очень приятно.

На пятом этаже мы нашли два одинаковых сундука, оба закрытых. Памятуя о содержимом прошлого, снова надрываться, не хотелось, да и не утащу я за раз сразу два. Юра попытался было открыть крышку правого, но у него закономерно ничего не вышло. Я стоял и спокойно наблюдал за его попытками добраться до содержимого, тот даже уперся в него плечом, и пытался толкать. Но сундук был в явно большей весовой категории, да и болты не мешало бы для начала открутить. Даже моя сорока, довольно спокойно отнеслась к факту нахождения сразу двух сундуков, еще бы. Были бы с золотом, уже наверное извелась бы вся, а так. Юра тем временем, поняв тщетность своих попыток, в сердцах стал избивать посохом сундуки. Сначала правый, тот пережил атаку шамана с олимпийским спокойствием, а вот левый внезапно дал сдачи. Оказывается левый сундук, не совсем сундук. А "Мимик" тварью, которая использовала сундук в качестве раковины. Мимик был невероятно подвижен и силен. В два укуса он почти прикончил Юру. Жизнь у него резко скакнула в красный сектор. Хорошо что я стоял рядом. Оттеснив Юру от сундука гоблоеда, пинком ноги и ударом топора попытался переключить внимание на себя. Одновременно натравивши Шипастика на неожиданного противника. Пару секунд Мимик пытался все же дотянуться до обидчика, но такое препятствие на пути, как черный орк с щитом не вдруг обойдешь. Два бордовых глаза монстра наконец засверкали ненавистью ко мне. Конечно страшна тварь, ну да и я на зайчика не похож. Кольцо образная пасть вытягивалась вперед, почти на пол метра, стремясь вцепится мне в руку или ногу. Юра в спешном порядке занялся самолечением. Я же начал крошить сундук притворяшку уже основательно. Здоровье у Мимика было очень крепкое, почти четыре тысячи единиц. К тому же он иногда восстанавливал сто единиц неясно с какого перепугу. Заклинаний не читал, бафаов на нем не висело, спец атак успешных не было. Было такое ощущение что, по щучьему велению по моему хотению, восстановись сто единиц здоровья. Но это так только казалось. Понять причину восстановления удалось по шкале здоровья Шипастика, примерно раз в пять секунд у него отнималось по 33 - 35 единиц. Максимально укрывшись за щитом понаблюдал за логом боя

-Эффект способности иссушение. Вам нанесено 34 ед. урона. Осталось 1487\1662 ед. жизни.

-Шипастик получает 33 ед. урона. Осталось 753\ 880 ед. жизни.

- Алдатакатил получает 33 ед. урона. Осталось 87

\160 ед. жизни.

- Мимик восстановил 100 ед. жизни. Осталось 3454 \ 3980 ед. жизни.

-Противник применяет способность "укус". Промах!

-Противник применяет способность "укус". Блок! Вам нанесено 23 ед. урона. Осталось 1487\1662ед. жизни.

Для Юры, иссушение было очень опасным, из - за в его невеликого запаса прочности. Да и ход боя по схеме, два шага вперед один назад, тоже нес потенциальную опасность. Мана у Юры рано или поздно закончиться, а скорость ее восстановления пока мизерная, может так получиться, что в критический момент ее не хватит на очередное лечение. Пока до такой ситуации далеко, но в уме я такую возможность держал. Конечно огненное помешательство очень сильная штука, но вот прибегать к ней очень не хочется. В принципе бой был не сложный, тварь была безмозглой напрочь, и подобрать ритм для нанесения ударов было пару пустяков. Хотя конечно бой и затянулся, но он принес нам солидное вознаграждение за наши труды. Помимо почти тысячи опыта за убийство мимика 21 уровня, нам досталось десятка золотом и главное комплект простых отмычек. Они отличались от роговских в первую очередь тем, что их использовать мог практически любой класс. Во - вторых, не зависимо от результата одна отмычка "ломалась" ну а в третьих такие отмычки были гораздо менее эффективными. Прежде чем замок "нормального" сундука сдался, я сломал пять из семи отмычек. Правда оно того стоило. В сундуке было всего три предмета. Перчатки, кольцо и набалдашник на посох в виде черепа из синеватого стекла. Колечко было неплохим, но не более, добавлявшие 57 единиц здоровья к максимальному значению, и накладывая эффект слабой пассивной регенерации. Глядя на значение Юриного здоровья я не задумываясь отдал ему. Когда мы еще отработаем его прикрытие, а так пускай пока носит. Глядишь спасут его лишние хиты. Хотя хиты никогда лишними не бывают.

Набалдашник сам по себе не имел никаких характеристик, а был лишь запчастью к посохам. Единственное условие, склонность к тьме. Но с этим проблем не было. Юра прям на месте и приделал его к своему и получил

Полный Посох Швафта" тип посох, может использоваться как одно или двуручное оружие. Прочность 145\145. Несет заклинание "малый грибог", стоимость 23 ед. маны. +15 духа. + 9 интеллекта. Урон 22 -44 (одноручный) скорость атаки 2.38, 37 -70 (двуручный)

скорость атаки 4.78 дистанция 32 метра.

Попутно выполнив задание на его восстановление. Судя по всему именно из - за задания набалдашник и выпал. Наградой за выполнение уму было новое умение дистанционной атаки посохом. Теперь он мог усиливать обычную авто атаку за счет вливания маны, пока не намного, на 10 -15 урона за пять единиц маны. Но уже что то. А вот латные перчатки я забрал себе.

Латные перчатки огнепоклонника. Тип: тяжелая броня. Раритетный. Слот: руки.
Сила +15, Выносливость +15, Броня +44.
Несет заклинание "огненная стрела 3 уровня". Восстановление после использования 2 минуты.
Привычка 0.

То что доктор прописал. Пускай полноценным стрелком мне в жизни не стать, но долгожданный инструмент для пула мобов с дистанции наконец найден. Стрела летела красиво, роняя красные искры, урона правда наносила всего ничего, пятнадцать единиц. Но это было не страшно, мне главное выдернуть одиночную цель, а там уже в рукопашной добью. Пулить может конечно и Юра, но лучше не рисковать чахлым здоровьем хила. Правда приходилось, вешать топор на кольцо освобождая руку. Для активации заклинания, надо было направить раскрытую ладонь в сторону предполагаемого противника, на пару секунд зафиксировать на нем взгляд и мысленно дать команду на активацию. После чего огненная стрела, виляя в разные стороны устремлялась в цель со снайперской точностью. Такая, самонаводящаяся мини ракета. Заклинание также могло улучшиться по мере его использования. Всего - то надо нанести 7500 единиц урона. К тому времени как оно улучшиться, наверное найдутся перчатки лучше. Хотя они раритетные, да и привычка опять же присутствует. Может и подрастут характеристики по мере использования. Методом научного тыка, выяснил максимальную дистанцию полета стрелы. Примерно тридцать метров плюс минус метр. К тому же выяснялись интересные особенности поведения здешних монстров. Кломеров совершенно не интересовало происходящие вокруг, если не приближаться к ним в зону агро, то можно их совершенно не боятся. Я специально пару раз применил стрелку на кломера стоявшего рядом с обратом. Естественно атакованный заковылял ко мне, а вот его собрат, видимо даже и не заметил произошедшего. А вот фолианты остро реагировали на применение стрелки. Даже если цель находилась в

относительном отдалении от них, они все равно моментально бросались в атаку. Также стрелка всегда попадала в намеченную цель, огибая все возникшие препятствия. Постепенно осваивал и Юра свою улучшенную версию посоха. Зеленая капля, наоборот при встрече с первой же преградой разлеталась облаком брызг. Если она падала на землю то образовывала пузырящуюся лужу метра полтора в диаметре секунд на 7-8. Причем если моб умудрялся на нее наступить то получал в довесок к небольшому урону, еще и слабенький дот секунды на 2- 3. Хотя конечно прямое попадание наносило несравненно больший урон, почти 50 единиц главной цели и 10 -15 окружающим. Чем конкретно являлся снаряд запускаемый шаманом я, да и Юра тоже, затруднялись сказать. Зеленое дымящиеся нечто, довольно вязкое и липкое. Для себя я решил что какая - то органическая кислота или желчь. По крайне мере решетка пола после нею была вся изъдена ржавчиной. Прожечь полностью решетка она за раз не могла, а мы и не пытались. Мало ли. Вообще через некоторое время Юра перестал атаковать, пару раз его атака зацепила совершенно не тех мобов, и пришлось иметь дело с пятью шестью монстрами одновременно. Хотя мы и смогли их распылить на лут и опыт, но все же балансировали на грани. Мне даже говорить ничего не пришлось, Юра сам все понял. Вытягивал Шипастик, отвлекая на себя одного а то и двух лишних мобов. Жрать кломеров и фолиантов он наотрез отказывался, и постепенно падающую мораль приходилось повышать за счет своих съестных припасов. А они были не бесконечны.

К восьмому этажу я пришел практически 24 м, а Юра взял 22. У меня поступления опыта резко упало после двадцать третьего уровня, а у Юры он все еще лился щедрым потоком. Средний уровень у мобов на восьмом этаже был двадцатый плюс минус уровень. И количество промахов и неудачных атак у кломеров резко подскочило. К фолиантам правда это пока не относилось. На спокойную зачистку этажа, ушло чуть больше получаса. Пару раз я смог получить "отличные малые шестерни" и десятка три "хороших болтов". Срабатывал 5% шанс демонтажа от наплечников. И шестерни и болты были инженерными деталями. Так расходный ресурс. Однако демонтаж оказался очень выгодным. На то чтобы самому сделать такое количество тех же болтов, уйдет не один десяток слитков металла. Хотя конечно демонтаж я получил, можно сказать авансом. Для получения его на общих основаниях всего- то и требовалось иметь развитую инженерию до 110 единиц и пять золотых в кармане. Ну и конечно мастера инженера поблизости согласного научить этому дополнению к профессии. По крайней мере, так советовала

викидрумира. Глядя на свои 98 единиц, я только и мог грустно вздыхать. Игра старательно мне доказывала, что не быть тупому файтеру выдающимся инженером. Еще и Юра не хочет осваивать профессию, он теперь вообще все больше вникает в тонкости игры за кастера. На магию млин его тянет видишь ли. Злость на Юру, на духа так некстати для него выглянувшего на задворки сознания, да и игру в целом, придала сил буквально разорвать боссов девятого этажа. Ключника в этот раз не было, да и фолиант наконец сменил свой арсенал. Теперь он накладывал уязвимость к стихиям, и разные стихийные доты. Но это ему помогло слабо. Когда я прочно привязал его к себе, подключился Юра. Теперь у него в арсенале был очень интересный дот. Шаман связывал себя или члена группы цепью страданий. Получая урон, цель лечила связанного с ним на четверть от полного числового значения этого урона, округленного в меньшую сторону. Если же связанный с целью получал стороннее лечение, то цель получала урон равный десятой части от лечения. При этом цель считала, что урон нанес связанный с ним, а не кто - то другой. Очень здоровское умение в арсенале шамана. Позволявшие помогать танку в деле сокращения жизни у врагов, не отвлекаясь при этом от лечения. При этом урон цели наносился "чистый", что означало, что если урон мог быть нанесен, то он пройдет в полном объеме. Ни броня, ни сопротивления, ни поглощения, никак не повлияют на него. В отношении других игроков целей эффективность терялась в половину. Но все равно одно из лучших в арсенале ПВЕ заклинаниях шамана целителя. Вторым важным заклинанием полученным на двадцатом, был персональный щит, первый у шамана. Чуть позже открывался доступ к групповым щитам. Но они нам не "светили", дальше в ветке лечения были и более "вкусные" заклинания, но он уже выбрал лимит развития хила. Теперь он должен начать подтягивать усиление силы и прочие полезные бафы. Я же как заведенный вкладывал все свободные характеристики в силу, а таланты в терпение. Вновь и вновь игнорируя предложения выбрать специализацию. Мне пока и так неплохо живется. Кломер же если и получил какие - то новые умения, то какие именно я не понял. Он просто бил обычными ударами, и ничего интересного не предпринял. Так бесславно и погиб. Жил недолго и погиб в бессмысленной (для него) борьбе. Хотя и подарил после смерти

"Сердечник Старого Голема". Тип деталь. Редкое. Вес 15.

А также

Альбом схем неизвестного мастера. Тип сборник схем инженерных устройств уровня мастер. Разделы: общие устройства, общие узлы, общие детали. Разрядники гремлинов, разрядники големов. Клещи Гремлина.

шанс успешного создания обычного предмета + 10 %

шанс успешного изобретения +1.5 %

увеличение скорости освоения профессии + 9 %

Вес 15.5

Желаете сделать основным? Да \ нет?

Конечно да.- *Да!*

Желаете перенести схемы в основной альбом? Да \ нет?

И снова да. - *Да.*- Было бы что переносить. Справедливости ради надо отметить, что одна схема, все же нашлась, которой не было в альбоме мастера. Наскоро пролистав новоприобретение, я еще больше расстроился. Сколько интересных и могущих облегчить жизнь плюшек. И как они безумно дороги. Взять хотя бы разрядник. Автоматически атакующий молнией ближайшего врага жезл. Использующий манну либо накопителя, либо игрока. Правда, был шанс самому получить электра разряд. Инженерные устройства иногда сбоили, особенно те, в названиях, которых были префиксы "не стабильный", "не откалиброванный" или еще какие с частицей "не".

Фолиант же после себя оставил ювелирный эскиз на амулет чувства магии. Отличная вещь для всех магических классов. Добавляющий пятнадцать интеллекта и увеличивающий скорость восполнения манны на 30 в пять секунд. Лучше бы конечно если бы выпал сам амулет, а не его эскиз. Но что выпало, то выпало. Проведя уже привычное поглощение душ, и получив еще два таланта за повышение уровня духа (их я решил пока приберечь). Мы на пару с Юрой обошли, весь девятый этаж, в поисках чего ни будь интересного. Больше в этот инст мы уже не вернемся, он для нас уже стал мал, даже жаль не много. Но ничего не нашли. И уже было приготовились покинуть его, когда я бросая прощальный взгляд заметил нечто странное. Я успел остановить Юру до того как он взломал печать свитка группового телепорта на главную площадь Серой Гавани. Так любезно было со стороны Вадима обеспечить нас такими эвакуаторами с запасом.

- Постой ка, кажись что - то интересное нашел.

Еще раз приглядевшись я заметил едва заметное дрожание воздуха за защитным кожухом шестереночных передач.

- Что там? Я ничего не вижу.

- Да вот же - показываю на едва заметное колыхание воздуха

- Мм знаешь, я не вижу там ничего.- Хоть взгляд Юры и упирался в место, где было, что- то странное, он в упор ничего не замечал. Да и я видел простое колебание воздуха. Действуя по наитию, я решил подсветить себе фонарем. Медленно проявлялась каменная фигура. Еще один соплеменник каменного оператора пульта, он сидел, прислонившись к кожуху. В плече его торчало копье, после смерти "дающего мысль" тоже ставшим каменным. Рядом с трупом лежал дневник (или журнал), шлем неведомой конструкции, но готово поспорить, что совмещенный с противогазом. И небольшое устройство, генерирующее маскировочное поле. А чем же еще могла быть та полусфера, что исходила из устройства, и укрывало труп от чужих глаз?

-Ну что видишь теперь?

- Да... вижу..- Судя по виду на Юру рухнула вереница заданий.

Задание: тайны прошлого выполнено.

Награда опыт + 5000 ед.

Доступно задание: тайны прошлого II. Редкое. Награда неизвестна. Найти другие упоминания о дарующих мысль.

Дополнительно задание: Найдите любые предметы принадлежавшие дарующим мысль.

Попытавшись поднять дневник я опять почувствовал присутствие пресловутой синей птицы обламинго. Рука свободно прошла как сквозь дневник, шлем и наконец тело неизвестного "дарующего мысль". А вот устройство оказалось вполне себе материальным, но стоило мне прикоснуться к нему, как в нем что то щелкнуло, оно заискрило и издав небольшой хлопок, зачадило черным едким дымом. Неизвестно сколько устройство проработало, но моего вмешательства оно не пережило. Хотя я вроде пытался аккуратно его взять, но видимо на прибор, и дышать то было нельзя, не то, что трогать. Ну, вот первый предмет я и нашел, после поломки которого, остальные предметы материализовались. Пока Юра щелкал лицом я прихватезировал и журнал и шлем. Журнал, не дневником, а именно журналом оказалась папка с твердой кожаной обложкой, был явно техническим, на вложенной схеме видимо был изображен приборчик до поломки, и его тех. описание. Текст был явно печатным, с редкими вкраплениями рукописных пометок. Разобрать правда ничего не получалось, ну да и ладно. А вот шлем меня удивил. Его я индетефицировал как

Руда. Обедненный Мекзатион. Вес 6.78.

Вот это номер. Это конечно здорово, что я узнал название этого желтого металла. Но почему шлем, а это шлем без всяких сомнений определяется как руда?

Вновь и Вновь я концентрировал внимание на шлеме, но добился немного го.

Небольшой кусок руды. Обедненный Мекзатион. Вес 6.78

Хотя бы навык интедефикации вырос на двенадцать единиц. Журнал определялся сразу же как "древние записи", а сломанный приборчик как " *маленький кусок руды. Обедненного мекзатиона. Вес 0.8*"

Сколько пролежал здесь "несущий мысль" понять невозможно, но вот на башню я взглянул по другому, а точно ли она принадлежит гремлину? Или он просто отыскал вход сюда, и зачем ему раз за разом посылать сюда смазывать древний механизм. Или башня тут ни причем и "несущий мысль" тут просто случайно? Взглянув на него повнимательней отметил некоторые отличия от "оператора". Оператор и этот журналоносец, были из разных классов что ли. Если оператор имел прямое отношение к технике, то этот больше смахивал на военного. Может быть офицера. По крайней мере внешний вид его камзола, (насколько можно было понять по каменной статуи) больше похож на мундир. На плечах у него однозначно были эполеты, а на груди медали. На лице навеки застыла усталость. Видимо он уходил от преследователей унося устройство и тех описание к нему. Но вот незадача, был серьезно ранен. Как он оказался конкретно здесь непонятно. Может телепортировался наудачу, а может еще по какой причине, но вот тут силы его и оставили. Он включил устройство в надежде на то что оно навсегда останется сокрытым? Или нет? Что такого важного в том устройстве пока понять не могу, хотя чувствую что он может стать очень полезным. И ключ к разгадке в журнале. Теперь бы его еще как ни будь расшифровать. Эх ладно, это очень интересно, но пора двигаться дальше.

Юра также рассматривал журналоносца, но какие выводы сделал он я не знал. Еще раз осмотрев все как следует мы удостоверились, что больше ничего скрытого нет. После чего Юра активировал свиток телепорта. Вадима мы нашли около городских конюшен. Он наблюдал как трое мастеров проводят модернизацию телеги. Теперь она больше напоминала фургон переселенца. Борта стали выше почти на метр. На металлические

дуги натянуто что - то вроде брезента. Плотная ткань серо зеленого цвета и довольно грубая на ощупь. На корме установлен самострел на поворотном механизме. Угол поворота в 160 градусов, а угол подъема + - 30 градусов. Работа еще не закончилась и сейчас мастера возились с несущей рамой.

- Ну что как дела?- Спросил Вадим, даже не обернувшись.

- Ну башню зачистили, теперь новый инст искать надо... а телегу скоро доделают?

- Скоро, инст искать не надо. Я уже считай, нашел. Вот ту он.- Передал он копию своей карты. Стоило мне принять его, как значительный кусок доселе неизведанной территории открылся на карте. Искомый инст был не так чтобы и очень далеко. И к тому же до боли узнаваем. У меня уже висело одно задание в него. Разгадать загадку *браслета великой силы.*

Пока шли заключительные работы над телегой, мы набирали сопутствующие задания в подземелье. Оказалось их не много ни мало, а одиннадцать штук с нашим особым. В основном связанные с истреблением тамошней фауны и сбором флоры. Ими можно вполне поделиться с посторонними людьми, тем самым замотивировав их на прохождения всего инста. Озеро в котором необходимо искать браслет находиться в самом конце подземелья. Перед финальным боссом. Но чтобы он появился необходимо убить четверых обязательных боссов приспешников раскиданных по всему инсту. Сам инст представлял собой спираль уходящую в глубь горы с небольшими отвлетлениями. Награды за квест не то чтобы поражали воображение, но были очень не дурны. В конце концов подзаработать немного наличности многие будут не против. К тому же туда же был ежедневный квест, приносящий немного репутации конкретно с Серой гаванью и обеспечивающий золотом, которое многие в городе тут же и спускали. Мало ли найдется желающий, улучшить отношение с целым городом.

Телегу доделали минут через сорок, мы правда не скучали. Я опробовал мобильную плавильную печь и наковальню. И снова игровая условность. А Юра варил жутко пахнущие варева. Как оказалось флаконы с ядом. Урон они наносили копеечный, но были востребованы различными ворами и убийцами, или им подобным классам. А от того он тут же выставлял их на аукцион. Пару лечебных флаконов он сделал для меня. Правда с величины своих хп, склянка на 70 единиц лечения как то не впечатляла. Но лучше он пока не мог сделать. Скакунов долго искать не пришлось. В той же конюшне удалось приобрести пару обычных лошадей. Глав конюх долго предлагал разную экзотическую живность, от волков и тигров до огромного синего ездового кроля

"Лунатик" с большущим розовым бантом на шее. Доказывая их преимущества перед лошадьми, но хвала небу помог Юра. В две глотки мы смогли таки доказать необходимость покупки именно лошадей. Нам и привели двух гнедых кобыл. "Звездочку" и "Ласку". Кобылы были уже двенадцатого и тринадцатого уровней и раскачены в быстрых скакунов. Но за пятьдесят золотых Глав конюх сбросил их таланты. У меня осталось такое чувство что нас развели на бабки как последних.... простаков. Но ни я ни Юра цен не знали, поэтому я это постарался побыстрее выбросить из головы. В конце концов денег еще достаточно что бы не задумываться о таких мелочах. Желтоклюва продать я так и не смог. Просто загнал его в шар призыва. Хоть вроде он мне и не нужен, но его продажа погоды не сделает, а вот предательством сей акт сильно попахивает. Глянув на аукционе заодно на предмет импа манокрада, не нашли ни одной позиции, вообще. Более менее разнообразие было в разделе аксессуаров для питомцев, а также в разделе охотников за ними. Пустые шары призыва, свитки подчинения, ловушки и тому подобное. На каждый тип тварей требовались свои приспособления и условия поимки. У меня складывалось ощущение какого- то однобокого подхода к вопросу. Петов так или иначе, ловили насильно, и подчиняли его своей воле. О таком фокусе как прикормить и подружиться с будущим петом то ли неизвестно, толи я ищу не в том разделе продаж. Касаемо такого необходимого нам импа манокрада. Его надо было сначала обездвижить, потом применить на него заклинание подчинения, а затем поработить его используя шар вместилище. В общем считалось что импа поймать особых проблем не составляет труда. Ну что ж проверим. Закупив все необходимое для этого, как то метательную сеть, свитки подчинения, и десяток шаров вместилищ. Мы отправились принимать работу мастеров инженеров. Вадим отписал в личку что уже ждет нас. Когда мы пришли к конюшне нас ждал сюрприз. Улыбающийся Вадим показал на наше новое транспортное средство, с таким видом словно он сам его сделал.

Фургон вольного торговца. Прочность 4722 \4722 ед. Посадочных мест - 6. Мест под контейнера - 10. Прочность механического копьеметателя мк.8 2100\2100. Сытость животного (ых) 100 % . Здоровье 465\465. 450\ 450. Максимальная скорость передвижения 17 км\ч.

-О как!

От входа явственно тянуло холодом и запахом тухлых яиц. Мы с юрой уселись на плоском камне и дожидаясь наших

ддшников, вчитывались в описание прохождение этого подземелья или по другому "инста". Ничего сверх сложного не предвиделось разнообразные бесы всех мастей, полубосы и босс также были бесами, освободившимися после смерти призвавшего их чернокнижника. По легенде покинуть пещеру они могли из-за охранных печатей, действующих до сих пор. Вернуться в нижний план самостоятельно, местный аналог названия ада, также не могли, да и видимо не хотели. Импы в аду на положении холопов, а здесь они относительно свободны. Все бы ничего, но слишком они расплодились и потихоньку начали рыть тоннели во все стороны. Рано или поздно они должны будут вырыть проход наружу, и нет уверенности, что печать сдержит их в новом выходе. В общем, несложное подземелье для игроков 24-36 уровня. Несколько попутных квестов разного уровня сложности с главным, убить босса "Шута". С самого босса падали такие дефицитные "синие" кольца и ожерелья. Изредка шутовской колпак и бубен, аксессуар бесполезный всем кроме шаманов и некоторых магических классов. В основном большую часть игроков интересовала награда за убийство босса, она была вариативна в зависимости от класса и на этих порах была всем желанна. Нас интересовал лишь браслет.

К тому же нам с юрой предстояло теперь сработаться в паре, одиночные монстры не представляли для меня особой опасности и необходимо проверить наши навыки в более опасных условиях. Мне, отточить удержание внимания одиночных целей на себе по возможности имибилизовывая их, проще говоря, валить на пол и не давать вставать, юре же, отработать наложение всевозможных бафов на членов группы и поддержание моего здоровья в зеленом секторе, по возможности. Местные мобы были гуманоидного типа, что и было основным критерием выбора Вадимом этого отдаленного и не сильно популярного инста. К тому же именно здесь мы могли поймать импа манокрада. Он изначально планировался как проходной а от того бедный на лут, и многие игроки не хотели терять время на прохождение его ища инсты побогаче. Благо выбирать было из чего.

- Трям! - Поздоровался первый наш ддшник, мелкий гоблин "пуляло". Так назывался его класс, аналог охотника петовода. Мастер нанесения дистанционного урона с поддержкой в виде штатного пета. Относительно невысокий разовый урон, что у пета, что и его хозяина. Но компенсирующийся, большой скорость атаки и возможностью быстро разорвать дистанцию. Звали пулялу "Пыщпыщмастер". - Ну что идем?

- Пока еще двоих ждем, втроем не осилим - Возражаю я.

-Да ладно пошли предбанник почистим. Заодно посмотрим,

а вдруг получиться?

-Ну, если только предбанник - неуверенно протянул Юра, уже склоняясь начать зачистку входа в само подземелье.

- Нет, ждем остальных, в предбаннике квест делается. Будет некрасиво по отношению к другим.- останавливаю я.

-А у них может его и не быть.- пытается склонить к зачистки пуляло. Видимо квест его интересует в первую очередь.

-Ничего придут мы поделимся, мы ВСЕ квесты на этот инст взяли- снова останавливаю я. Делиться с остальными нашим Особым квестом мы конечно не будем, а обычными в обязательном порядке.

- Добрый день. Прошу простить за задержку, к нам пристал один не адекватный пвпшник. Денег требовал, грозил расправой, а сам только десятый взял. Пришлось на респ отправить.- Поздоровался с нами один из ожидаемых нами дэмеджделеров, второй просто кивнул в приветствии.

Не знаю чем бы закончился наш разговор, но подошедшие ддшники прервали нас. Мелкий пуляло, мне не понравился, эгоистичный, лидера партии и не думает слушаться, того и гляди еще и кинет посреди инста. Но желающих пройти этот инст не так чтобы очень много. А ждать уже нам надоело, и так просидели почти час. Подошедшая парочка представляла собой двух соплингов геомансеров. Достаточно редкий класс на стороне тьмы. Доступный только расе соплингов. Сами соплинги были "малой" расой тяготевший к тьме и являющимися союзниками зеленокожим вообще, а гоблинам так вообще почти братьями. Собственно они и были похожи друг на друга. Отличались еще большими носами, более крепким телосложением и низко посаженной головой практически без всякого перехода в виде шеи, и ярко красными глазами светившимися в темноте. Получавшими различные бонусы в пещерах и пенальти на открытой местности. Почти наверняка у этой парочки есть какой-то свой расовый замороченный квест в этой пещере. Сами геомансеры как класс были скорее классом поддержки, нежели ддшниками. В закрытых помещениях и под землей могли использовать различные ауры, как защитные, так и атакующие. Основной урон наносить могли только малым огнешаром, в различных его вариантах. А так их арсенал составлял в большинстве своем различные ловушки. Замедляющие, останавливающие, наносящие урон. Правда, в рукопашной они наносили неожиданно высокий урон. Но при малом значении выносливости и силы, здоровье было не велико, и оттого рукопашный бой был нелюбим соплингами вообще и геомансерами в частности. Если чем геомансер и мог

похвастаться так это большими бонусами к шахтерскому делу. Единственные нормальные шахтеры среди зеленокожих. Звали геомансеров Хогнус и Такки. Что могли значить их ники, да и значили ли они вообще, что ни будь, я не знал. Решив, что захотят сами расскажут, не захотят то и бог с ними, я поинтересовался - А вы точно дд? Чем собственно демажить будете?

- Ну поскольку есть танк, то в рукопашной. Ты ведь танк?- поинтересовался Хогнус.

- Да я танк, но я пока только двадцать четвертый взял, прочно могу держать только одну цель, поэтому ауры на массовый урон не включайте. Он копейки наносит, а мобов сорвет на раз. Любую другую, без разницы, только не массовое, хорошо?

-А у нас ее еще и нету, "***прокипаловка***" с двадцать седьмого идет. Да и мы идем по ветке силы, а не по инты.

- Честно признаться, я не очень представляю особенности вашего класса, про атакующие ауры просто знаю и только. Так что атакуйте ту цель которую я к вам спиной разверну, так оно верней будет. Если получится, буду валить на землю и удерживать, сколько выйдет, ну а вы не теряйтесь в этот момент. Схвачу за горло, та же песня.

-Ну ок, мы готовы. Двинули потихоньку. Походу разберемся.- подал голос Такки

На том и порешили. Поделившись всеми взятыми обычными заданиями, связанными с этим подземельем, и получив две защитные ауры от геомансеров, добавлявших по десятке к броне и выносливости, мы потихоньку вошли в предбанник.

Небольшой грот был заполнен красно коричневыми телами чертей, бесов и импов. Черти явно были покрепче остальных, и исполняли роль охраны. Они были вооружены или копьями или дубинами. Парочка чертей стоявших у деревянных ворот, выглядела гораздо опасней. Намного выше своих собратьев, в кожаных нагрудниках и со щитами. Вооруженные палашами зверского вида. Их бы я с удовольствием бы заимел. Бесы были поменьше ростом, но гораздо многочисленней. И занимались рытьем ходов. Импы же, летающие бесы, ничем особым вроде бы не занимались. Так, сидели на выступах или вовсе дремали. Пока мы не переступили едва заметную черту на земле, на нас никто внимания не обращал. Но стоило ее переступить, как импы сорвались со своих мест и пронзительно вереща, начали нарезать круги над нашими головами. Бесы шахтеры побросав свои инструменты и корзины, задали стрекоча в глубь инста. Черти охранники наоборот, молча и сосредоточенно, шли на нас.

Изобразив при этом подобие плотного строя. Их было немало, навскидку голов двадцать. Благо охранники ворот оставались на месте. Нервировали импы, но их тринадцатый и четырнадцатый уровень был по идее нам не опасен. Гораздо больше напрягал уровень приближающихся чертей. Он был не ниже двадцать второго. Выставив щит, я пошел им на встречу.

Первый монстр умер очень быстро. Я успел нанести всего два обычных удара и один усиленный. Как его полоска здоровья оказалась в красном секторе. Добила его прилетевшая стрела от пулялы. Мелькнувшие системное сообщение о начислении опыта за убийство, потонуло в море других извещавших о получении урона. Эх, мне бы щит еще чуть побольше, чтобы ноги прикрывал. А так половина ударов была по ногам. Пользуясь длиной копий черти послабей били из-за спин более крепких товарищей. Жизнь скакала из зеленого сектора в желтый. Сработавший "Вздох Оживления" принес неожиданную передышку. Исцелив "всего- то" на тысячу пятьдесят единиц, он нанес всем чертям передо мной незначительный урон по полтиннику каждому. Но главное многие из них пошатнулись и стали тереть глаза. Ближайшему красному черту я успел нанести усиленный удар по шее, отделив голову от тела. Геомансеры также успели убить троих ближайших противников. Просто и без затей нанося удары по корпусу своими кирками. Нет, все - таки геомансеры очень странный и специфический класс. Видя, что секундное замешательство проходит, они поспешили скрыться за моей спиной. Пуляла посылал стрелу за стрелой все это время. Его ручная летучая мышь питомец, гонялась за импами, постепенно сводя их количество на нет. Юра же успел использовать вложенное заклинание "*малый грибог*". За спинами чертей начала расти синяя поганка. Ее появление осталось не замеченным. Поганка должна была расти пятнадцать секунд вырастая почти до метровой величины, после чего она становилась фактически миной. Стоило подойти к ней ближе пяти метров, как она взрывалась облаком спор, наносящий периодический урон и довольно ощутимо замедляя. Облако висело не долго, секунды четыре, после чего оседало на землю. Если за время роста поганку не уничтожить, например, просто пнув ее, то безопасно уничтожить эту своеобразную мину становилось на порядок сложнее. Перед походом Юра вдоволь попрактиковался в минировании. Устанавливать он мог их на расстоянии до двадцати метров на любой ровной твердой поверхности видимой взглядом. Как и "вздох оживления", "малый грибог" можно было улучшить. Просто постоянно применяя его в бою. Необходимым условием было нанесение, сколько там тысяч урона от

воздействия поганки. В самом лучшем случае "грибог" наносил девяносто - сто единиц урона в сумме. Что делало прокачку достаточно долгой. Да и монстры, что поумнее, в основном различные гуманоидные расы, старались грибок либо сбить либо обойти. И если и попадали под действие то только случайно. А сейчас под действие облака могли попасть почти все черти. Смерть пятерых товарищей никак не отразилась на напоре атакующих нас чертей. Правда, мое здоровье все также скакало испуганным зайцем. Да и удары сыпались так же часто. Юра пока справлялся, непрерывно начитывая лечебные заклинания из своего арсенала. Но рано или поздно у него должна была кончиться манна. Геомансерам удавалась относительно безнаказанно атаковать из-за моей спины наиболее наглых чертей. Пуляла же, наоборот мог атаковать любую цель, но почему то постоянно переносил огонь с цели на цель. Так никого и не добив до конца. В какой то момент я уже подумал что все, сейчас умру, а за мной и все остальные. Щит конечно здорово спасал, периодически выбрасывая искры, но полностью защитить не мог. Слишком много было ударов с разных сторон одновременно. Нагрудник уже практически превратился в решето. Острые костяные наконечники пробивали его на раз. Не спасала и кольчужка. Уколы копий были болезненны, но наносили довольно маленький урон. Нет, одновременно с таким количеством мобов драться дело безнадежное. Почему мобы набросились все вместе, я не знал. Видимо скрипт или еще что - то в этом духе. Хотя конечно такое поведение я не ожидал увидеть от простых мобов. Надо остальных расспросить. Описание подземелья ни о чем подобном не предупреждал. В основном его описания касались боссов, да и то вскользь. Вот такие мысли проносились в голове. А я на автомате атаковал. Удар щитом плашмя, стараясь попасть в голову очередного черта. Усиленный удар сверху вниз, прикрыться щитом, обычный удар топора, и снова удар щитом плашмя. Цикл завершился, цикл повторить. О горлохвате или сбивании с ног не могло быть и речи. Эх зря не вытащил Шипастика. Дайте только минутку спокойствия. Обязательно призову. Черти пытались меня обойти, но их отсекали геомансеры. Внезапно поток стрел прекратился. Судорожно оглянулся, пытаясь понять, что произошло. Оказалось, мелкий пуляло карабкался на камень, стараясь занять позицию повыше. Секундное отвлечение внимания и крепкий черт с дубиной скакнул вперед, стремясь оглушить меня. Толчок и он отлетел обратно в строй своих товарищей. Но мне в опорную ногу одновременно впилось два копья, и я упал на одно колено. Если бы вновь не сработал "вздох оживления" я скорей бы всего

отправился бы на респ. Но вновь зеленая волна заставила пошатнуться строй чертей и тереть глаза, словно им сыпанули песком. Пока я вставал, геомансеры успели добить еще четверых, да и пуляла наконец - то смог пристрелить одного. Поврежденная нога ужасно болела, и я не рисковал на нее наступать. Скосив взгляд к строке своего состояния, я увидел дебаф "серьезная травма" с пятнадцати минутным сроком. На этот раз черти после потерь товарищей начали отступать. Ощетинившись копьями, они попятились к воротам. Подняв значение моего здоровья до ста процентов, Юра тоже подключился к нанесению урона. С посоха сорвалась зеленая капля "дряни", величиной с футбольный мяч видать Юра усилил выстрел, и по навесной траектории упала на головы адских созданий сверху вниз. Крики боли и вот строй дрогнул и оставшиеся в живых черти развернулись и побежали к воротам. Выросшая поганка лопнула и выбросила темно коричневое облако. Несколько чертей попали в самую гущу него и практически сразу рухнули замертво. Те кто только зацепил облако заметно замедлились. Двое из них упали, не сделав и пары шагов. Остальные смогли доковылять до ворот. Черти охранники пропустили их, после чего тоже скрылись за воротам. Характерный глухой удар дал понять, что ворота закрыли с той стороны на засов и теперь ждут, когда мы начнем ломиться через них. Преследовать убегающих я не мог. Требовалось подождать, пока этот гадский дебаф спадет. Да и у Юры манна просела почти в ноль. Присев на камень я рукой махнул чтобы дать отбой нашим ддшникам.

- Что случилось? Почему не добиваем? Они сейчас отреспятся. Го го го! - Наш "Пыщпыщмастер" аж подпрыгивает от нетерпенья.

- Да погоди ты, ногу сильно повредили. Стою то с трудом.

- А шам на что?

- А шам такие вещи может лечить только вне боя.- Осаживает Юра.- Сейчас секунду, тотем нужный переткну. С этим не получится, этот на реген манны в бою.

С этими словами он воткнул в каменный пол тотем. Он представлял собой палку с косой перекладиной украшенной рыжими перьями и лошадиным черепом набалдашником. Посох свой он опять убрал за спину взамен достав кадило и свою кисточку из таких же рыжих перьев. Разжег кадило и принялся напевая под нос размахивать кисточкой разгоняя дым. Перед тотемом дым менял свой цвет на ядовито оранжевый и начинал спускаться вниз, буквально впитываясь в камень. Секунд через пять, в этом месте кроша камень стали пробиваться грибы. Были они ярко красного цвета с оранжевыми пятнами, и здорово

смахивали на мухоморы. Решив, что грибы достаточно выросли. Юра прервал свое шаманство и сунул один мне.- На вот скушай, сразу полегчает.- А сам стоит и лыбиться.

- Ал, ты уверен? Я к всяким наркоманам не очень.- Пытаюсь отказаться. Очень мне не нравится улыбка моего напарника, да и сам гриб не вызывает доверия. Хоть и игра а все же.

- Кушай, кушай никого не слушай.- Все также протягивает мне Юра лечебный гриб. - Только сразу его глотай, жевать не надо.

- Ну ладно.- Беру лекарство и рассматриваю его. Маленький в общем то для меня грибок с мясистой шляпкой и твердой ножкой. Вздохнув и на всякий случай зажмурившись, кидаю его себе в пасть. Ну Юра, ну гад! Такое ощущение, что острый перец съел, а не гриб. Самым натуральным образом из глаз брызнули слезы, а во рту начал полыхать пожар. Чтобы его потушить залпом осушаю флягу с водой. Вроде отпускает.

-Ты предупредить не мог? Такую дрянь подсунул. У вредитель! -накинулся я на Юру.

- Нет, не мог, я только сейчас открыл способность, мог бы и с уровнем поздравить. Да и за гибок поблагодарить, ножка то прошла небось?

Я прислушался к ощущениям, боль не ощущалась, а все тело словно одеревенело. Посмотрел на строку состояния и увидел новый баф "ярый гриб". Действия всех болевых дебафов приостанавливаются на время действия бафа. Не снимает а именно приостанавливает. То есть придется, есть эти жгучие поганки каждый раз как их время действие пройдет. А потом все равно ждать, когда же дебаф спадет.

-Извини пожалуйста, и грац тебя с уровнем. Но знал бы ты какую гадость мне дал. Может скушаешь для пробы?

- Не у меня уже есть доброволец для опытов. Не все ж тебе только лекарства давать. Считай квиты.- Помнит негодяй про рыбий то жир. Юра меж тем собрал оставшиеся три поганки себе в сумку. Перед этим, отдав одну мне.- Поставь в быстрый слот. Вдруг понадобится.- Что делать понимаю что альтернативы пока нет.

- Ну что идем или песни поем?- подпрыгивает от нетерпения пуляло.

- Погоди секунд пять, я тоже пета призову. А то как то много их. Вы только не бойтесь, Шипастик ручной совсем- Ппухх возникает колобок людоед перед враз притихшей группой. И внимательно так смотрит на летучую мышь пулялы.

- Ну вот теперь можно и с песней вперед идти, она как говориться, нам строить и жить помогает.

- Шипастик, фас!- Указываю на двери. Боль конечно прошла, да только ноги онемели и я перестал их чувствовать. А потому сейчас я напоминал робота Вертера. Кое - как доковыляв, я принялся вносить свою лепту в дело уничтожения препятствия. Рубить на проверку оказалось менее продуктивно нежели выбивать плечом. Во втором случая я всегда отнимал минимум единичку прочности двери, коих оказалось неожиданно много, целых 344. От остальных проку было чуть более чем никакого. Пуляла своим копьем отнимал меньше всех, по 0.1 - 0.2, его пет вообще не наносил урона. Чуть более полезными были соплинги, своими кирками они иногда наносили критические удара аж по 0.4 -0.6 урона. Правда и Шипастик не мог похвастаться выдающимся уроном всего он наносил 0.2 -0.4. Но навалившись все дружно мы мал по малу разобрали дверь на дрова. Памятуя опыт похождений в пещерах кобольдов я аккуратно на секунду выглянул в проем. Ожидая увидеть комитет по торжественным встречам, но за дверью было пусто. Небольшой зал с тоннелем уходящим вниз. Ища подвох я медленно освещая себе путь фонарем осматривался. И вскоре увидел нечто подозрительное. На полу была едва заметная пентаграмма видимая только под светом фонаря. Да и то, проявлялась она на расстоянии меньше метра. Не желая проверять на собственно шкуре, что же будет если на нее наступить, метнул камень в центр пентаграммы. Огромный ревущий столб пламени взметнулся до потолка. Освещая все вокруг.

- Ого, как заметил?- Пуляла был тут как тут.

- А ты по сторонам смотри внимательно, может тоже заметишь.

- Да ладно, ты уже разрядил, го го уже, а то до вечера тут проторчим.- Его нетерпение ощущалось буквально физически.

- Знаешь поговорку про китайцев и пистолет?- останавливаю я его, и подбираю еще камней.

- Эм, нет. Ну ты же скажешь.

-Скажу, если у китайца вообще есть пистолет, то он однозначно имеет их несколько.

- И как китайцы и их пистолеты связаны с трапами?

- А вот примерно так- и размахнувшись кидаю в стену пещеры, которая немного отличалась от остальных по цвету. Хотел бы сказать что это я такой внимательный, но если честно, то в свете фонаря на ней мерцали странные символы. И стоило камню соприкоснуться с якобы монолитной стеной как из нее выскочили четыре копья, после чего медленно стали уползать обратно. После этого все окончательно убедились что одной двумя ловушками дело не обойдется. Медленно мы продвигались

постоянно разряжая различные ловушки. Пару раз я все же сплоховал. Большой железный шар на цепи утыканный шипами, был совмещен с двумя магическими огнеметами. Их - то я заметил и потому немного расслабился, а вот посмотреть вверх я уже не догадался. За что и получил пребольный дебаф в голову шаром. Второй раз я просто не понял что я вижу. Каменная статуя изображавшая толи помесь коня с осьминогом, толи помесь осьминога с конем, внезапно ожила при нашем приближении. И что самое обидное ведь ясно видел что глаза у статуи горят синим пламенем. Посчитал что так и должно быть. Авангардная статуя оказалась статуей "рарника" "Найтмара" тридцать второго уровня. Раритетные монстры, или на по - другому рарники, это монстры с уникальным именем и характеристиками, за уничтожение которых и выдавалась единовременная щедрая награда. Чем выше уровень монстра тем реже они встречались. Но и тем ценнее была добыча с них.

Оживший каменный мутант мне сразу не понравился. Что больше всего в нем меня раздражало, даже сразу и не сказать. То ли зловонное облако окутавшие его, то ли его версия рывка, которую он сразу же применил, впечатав меня в стену и раскидав остальных словно кегли. То ли периодически накладываемый дебаф "ужас", который повышал входящий урон по мне на 30 %, а остальных заставляющий сжиматься в страхе на две три секунды.

- Юра, твою медь лечи!

-Эффект способности эманации страха. Вам нанесено 72 ед. урона Осталось 467\1802 ед. жизни.

-Эффект способности усиленная регенерация. Вы восстановили 21 ед. жизни Осталось 488\1802 ед. жизни.

-Противник наносит удар. Нанесено 188 ед. урона. Осталось 300\1802 ед. жизни.

- Алдатакатил применяет усиленное лечение. Вы восстановили 356 ед. жизни. Осталось 656\1802 ед. жизни. Наложен эффект "зарубцевание"

- Есть! Прошло! Держись, только держись.

- Вы нанесли удар по Найтмару. Нанесено 173 ед.урона. Осталось 2378\6000 ед. жизни.

- Вы нанесли усиленный удар по Найтмару. Нанесено 244 ед.урона. Осталось 2134\6000 ед. жизни.

- Шипастик применяет способность пожирание. Нанесено урона 0. Осталось 2134\6000 ед. жизни.

-Шипастик применяет способность укус. Нанесено урона 64. Осталось 2070\6000 ед. жизни.

- Хогнус применяет способность дробление доспеха. Нанесено урона 56. Осталось 2014\6000 ед. жизни. Броня уменьшена на 89.

- Противник применяет заклинание крыло тьмы. Нанесено урона 23. Наложен эффект метка тьмы. Входящий урон увеличен на 30 %.

Пару раз я думал все, приплыли. Но выручил Такки. Специально он применил агро генерирующую способность, или просто хотел посильней ударить я не знаю. Однако за те семь секунд, на которые монстр переключился на геомансера. Юра смог наконец - то собраться с мыслями, и начать уже нормально лечить. Такки оказался парнем не промах, в последний момент применил спасительную способность "притвориться мертвым". И хотя Найтмар не поверил в смерть геомансера, но почти на полторы секунды завис, разглядывая якобы мертвое тело. Усиленный удар по крупу, вывел его из задумчивости. Уродливый конь сразу же попытался применить рывок, но в отличие от моей версии ему был необходим разгон. На этом я его и поймал. Он стал постоянно пятиться стремясь хоть немного разорвать дистанцию. Ну а я ему такой возможности не давал, все время следуя за ним попятам, оставаясь в мертвой зоне. И хотя бить было не очень удобно, зато я был в безопасности, как и впрочем и группа. Дальнейшая судьба Найтмара была предрешена, прикончили мы его спокойно я даже сказал бы, легко. Конь мутант так до самой свое кончины и пятился назад. Все же он был обычным мобом, жестко привязанным к алгоритму поведения. Если логику поведения нпс разработчики прописывали тщательно и скрупулезно, да еще и использовали почти что полноценным искусственный интеллект, то на мобах явно сэкономили. Убиенный чудо конь, оставил после себя 750 опыта и 5 единиц славы каждому. Но главное из - под земли выбрался знакомый мне уже сундук на ножках. Правда внешне он немного изменился. Добавились декоративные финтифлюшки из золота. Да и глаза каменья стали вроде как побольше. Соплинги никак не отреагировали на появление самодвижущейся награды за раритетного монстра, Юра тоже в целом воспринял это нормально, как само собой разумеющиеся. Так, пробормотал только себе под нос - Так вот ты какой, северный олень. - А вот пуляла стал проявлять нездоровый энтузиазм, резво подбежав к сундуку, попытался открыть крышку. Когда у него ничего не вышло, у меня были права мастера трофейщика, завопил -

Золотой мешок мой!

- Погоди, с чего это твой?- Поинтересовался Такки. Ты даже норму по дпс*у не выдаешь.

- Вот! Поэтому золотой мне, чтобы дпс был больше. Хочу ваншотить.

- Ну это ты с расой и классом не угадал. Тебе все на скорость атаки и критические эффекты собирать надо, а урон тебе мало поможет. Почитай гайды.- стал поучать Хогнус.

-И вообще, мы же можем предварительно посмотреть что в мешках?- вмешался Юра, и получив утвердительные ответы от парочки гео, предложил - Ну так и разделим содержимое по классам. Все будет честно.

Я посмотрев на всех и приступил к дележу добычи. В сундуке лежало восемь мешков разных размеров и цветов. Золотой был крупней остальных, и его я достал первым. Аккуратно приоткрыл мешок, но так чтобы выглянул только краешек предмета. Как только стал виден ворот нагрудника, как мешок еще больше раздулся в размерах и враз потяжелел. Мы все уставились на добычу, на секунду напряженно замерев

Доспех огнепоклонника завоевателя. Тип тяжелая броня. Раритетный. Слот нагрудник.

Сила +20, Выносливость +15, Броня +44. Интеллект +12

Несет заклинание "огненный шторм 5 уровня". Шанс срабатывания при ударе 3% Привычка 0.

Часть комплекта огнепоклонника завоевателя. Ограничение сила 200, уровень 25.

Пока я откровенно хлопал ушами, гоблин попытался выхватить из рук мешок. Я правда скорее увидел чем ощутил его потуги, потерпев неудачу он решил что количество компенсирует качество. И сграбастал оставшиеся в сундуке мешки. Точнее попытался это сделать. Крышка с хрустом захлопнулась, правда не перекусила гоблу как я думал, а лишь намертво схватив наглеца.

- Опа, ниндзя лутер, а я думал в друмире это не возможно.- прокомментировал произошедшие Такки. - Кикай его из группы. Нам с такими, не по пути.

Исключать из состава группы гоблина не пришлось, он вышел сам. Сундук выпустил бедолагу когда тот догадался оставить мешки в покое. Но на этом гоблин чудить не перестал, для начала он обозвал всех присутствующих людьми недостойными его внимания и абсолютно не умеющими играть, а также испытывающие противоестественное желание заняться любовью с добычей в любом из возможных мест. Затем он принялся изображать пантомимой, стоя в отдалении на небольшом камне, что еще он думает о нас. После чего занес всех в свой список врагов и выпустил залп стрел, силясь убить Юру. Стрелок и правда из него был аховый. Но оставлять сие недостойные деяния без должного внимания не было никакой мочи. "Рывок" и я уже рядом с нахалом. Семь метров для меня не дистанция. "Горлохват" и вот он уже что - то хрипит смешно дрыгая ногами. Шипастик тоже не остался в стороне, распахнув пасть так, словно задался целью переломится пополам, полностью проглотил летучую мышь питомца. Которая принялась было кусать меня в районе лопатки.

> - ***Шипастик получает новое умение. "Большая пасть" шанс проглотить цель меньшую по размеру при атаке. Шанс 12%. Цель получает урон равный 2% от максимального значение здоровья проглотившего. После смерти существует 1% шанс получения одного из умений принадлежавшей цели. Масса цели считается 300%. Повторное применение возможно если желудок пуст.***

Интересно а гоблин меньше или больше Шипастика? Вроде чуть больше, а жаль. Ну да ничего, у меня есть чем привить уважение к другим.

- Такки, Хогнус вы каким богам поклоняетесь?

- Ну, с недавних пор Неназываемому. А что?- Ответил Такки, Хогнус лишь согласно кивнул.

- Отлично, сейчас отличный квест получите. Я так думаю.

Повторное применение горлохвата, и гоблин воткнулся головенкой в каменный пол. Сработавший двойной удар и мне в приват приходит мат от мертвого и взбешенного гоблы. Пк счетчик наматывает единичку. Но просто убийство не главное, сколько уходит времени прежде чем игрок перерождается? Десять, пятнадцать секунд? Мало, надо спешить. Применяю поглощение, а сам надеюсь что прав. Что так сказать "душу"

игрока я тоже могу поглотить. Если точнее то дух. Серебристый силуэт гоблы просочившийся уже по грудь в пол, выглядит очень и очень удивленным, когда его хватает за уши сын рурака. Юра стоит ухмыляясь, геомансеры молча наблюдают. Пуляла призрак издает беззвучный крик, когда дух раскрыв пасть тянется к его лицу. Мгновение спустя все закончилось для гоблы, а вот для меня с духом все только начиналось. Духа начало корежить в судорогах, а вместе с ним и меня. Как то в детстве я прыгнул на санках с трамплина. Лежа на животе, подлетел тогда я знатно, а приземлился еще знатней. Отбил все пузо, расквасил нос и порвал пальтишко. Вот и сейчас меня раз за разом била неведомая сила. Причем одновременно по всему организму. Линейка жизни скакала влево вправо показывая совершенно невероятные значения. Из носа глаз и ушей брызнула кровь. Кажется я оглох и ослеп, перед глазами была серая муть, исчез даже интерфейс. Слышал я только свое хриплое дыхание да стук сердца. Постепенно замедляющийся, да и серая пелена перед глазами постепенно темнела, пока не стала полностью непроглядной тьмой. Стало накатывать холодное безразличие. Боль уходила, а вместе с ней и желание сопротивляться чему либо. Ощущение тяжести сменялось невероятной легкостью. Внезапно золотисто изумрудный луч света впился в меня из темноты. Принося жгучую боль а вместе с ним и силы бороться. Не важно с кем или чем, главное бороться двигаться вперед, не стоять на месте. Темнота стала рассеиваться приобретая очертания потолка пещеры. Тихий голос прошептал в самом краешке сознания- Живи....- Кажется было сказано еще что то, но я уже не расслышал.

Юрино лицо склонилось надо мной, рот раскрывался, он явно что - то говорил но я его еще не слышал. Пещера изменилась, такое ощущение что взорвалась баллона три с красной краской. Постепенно нарастал давящий гул в ушах. Вот уже отдельные звуки стали прорываться сквозь вату тишины. Затем складываться в отдельные слова, а еще чуть погодя даже в осмысленные предложения.

- Борь ты как живой?

-Скорее да чем нет. Что произошло?- Мир наконец прекратил вращаться и обрел нормальные краски. Правда стены были выкрашены отнюдь не краской. От тела гоблина ничего не осталось. Судя по всему не успевшие стать надгробием, взорвалось сразу все. И теперь мелкодисперсная кровавая пыль окрасило все вокруг в красный цвет.

-Вам доступно девять свободных очков

талантов ловца душ.

Все же дух переварил гоблу. Интересно, а что с самим игроком?

Игорь был в ярости, чертовы нубы его совсем достали. А в довесок чернушка применил какой - то баг. Вместо того чтобы дать спокойно воскреснуть он натравил элементаля огня, мало того что было страшно, так ведь его персонаж теперь удален. Конечно в душе Игорек понимал что где то он неправ, но они ведь первыми начали. Он же сказал что золотой мешок его. Они себе еще найдут, а ему он был НУЖЕН немедленно. Конкретно для чего Игорек даже себе объяснить не мог, да он и не стремился. Нужен и все тут. Постепенно накручивая сам себя, Игорек принялся строчить письмо кляузу в техподдержку, а потом он намеревался ославить "Бейкруши" по всему рунету. Уже наметил в голове пару тройку демотиваторов которые надо будет немного переделать. Как же, он ведь самый главный "Троль" в классе, да и в школе. Он такое любит и умеет делать. Уже немало народу он славно затролил. А происшедшее с ним он не забудет не простит. Надо же выместить свой страх и обиду, он ведь всегда прав.

-Игорек ты уже закончил играть? Иди кушать, а то обед стынет - Донесся с кухни мамин голос. Бурчание в животе подталкивало послушаться маму. Месть должна быть хорошо продуманной, а на сытый желудок думается лучше. Сейчас он быстренько поест маминого вкусного борщика, а потом Месть чурке. А кем же еще может быть черный орк? Конечно же чуркой, это ведь всем известно. А Игорю учащемуся седьмого Б класса средней школы номер затерт, это известно лучше всех.

Стати как там дух, его присутствие я ощущал, слабенько так, но вполне себе явственно.

- Дух, ты как там? Живой?- Мысленно обратился я к нему. В ответ получил примерно соответствующий моему, данный Юре. Только ответ скорее напоминал пантомимы, дух пытался послать собственный образ картинку, ну вроде как увеличенный смайлик всплывающий у меня в сознании. Хотя это уже определенный прогресс. Раньше он обычно был незрим, так иногда злорадствовал над моими неудачами. На его счет я не обольщался, это сейчас он еще маленький и слабый. Чувствую, дай ему только волю, потеснит меня в моем собственном теле, пускай и цифровом. Терять персонажа в ближайшее время не входит в мои планы.

- Эм, прошу прощения но сундук скоро уйдет. Давайте уже поделим добычу. - Подал голос Такки. Сундук и вправду переминался с ноги на ногу. Его кажется происходящее никак не

трогало. Чего не скажешь о остальных Такки и Хогнус явно напряжены, хотя и стараются не подавать вида. В друмире все же легче держать покерфейс чем в жизни. Но все равно что - то неуловимое проскакивает, выдавая состояние игрока. В данном случае напряжение. Юра и тот встревожен. Да что там Юра, мне и самому не по себе. Пока не знаю что видели они, а я вот увидел нечто такое, что заставляет задуматься о духовных вопросах более серьезно.

-Да да конечно, я возьму пожалуй золотой себе, не возражаете?- Возражений не возникло. Пускай пока лежит, вещь на вырост, буквально на следующий уровень. Да и по требованиям только я и смогу ее одеть. Раскрыв мешок я переложил нагрудник себе в рюкзак, и на автомате туда же засунул пустой мешок.

В синих шелковых мешках лежали шлем и плащ накидка. Шлем и накидка имели помимо хороших статов еще и бонус к шахтерскому делу. А потому мы с Юрой единодушно отдали их геомансерам. Даже не сильно разбираясь нужны ли они им или нет. Впрочем, вещи тут же были экипированы. В двух красных оказались лечебные эликсиры, весьма недурного качества,

> *-Крепкое снадобье восстановления. 90 единиц жизни восстанавливаются каждые две секунды в течение восьми секунд. Одномоментно восстанавливается 140 единиц. Вес 0.1*

общим числом в двадцать единиц. Их мы поделили по пять штук на брата, Юра правда тут же отдал мне свои. Мол мне это нужнее, а его, в случае чего, все одно не спасут. В оставшихся мешках были различные расходники и крафтовые материалы. Делили их честно, кому надо тот и получал. Кое - что из алхимических реагентов перепало Юре, с десяток медных трубок досталось мне, остальное барахло ушло геомансерам. Немного передохнув мы решили продолжить поход вчетвером, посчитав что искать пятого мы будем очень долго.

Постепенно углубляясь в подземелье мы находил все больше следов поспешного бегства. То тут то там брошенные корзины со скальной породой, кирки и лопаты. Жаровни светильники с еще дымящимися углями. И ловушки, много ловушек, если бы не фонарь наверное раз пять бы нас убило уже. Получив пару пребольных травм от самых хитро спрятанных смертоносных устройств, я вложил еще три очка в улучшение фонаря. Сын Рурака наблюдавший за моими действиями соизволил - таки мне немного помочь. Пантанима немой Ленин призывает идти верным путем конечно была забавна, но я решил

все же повторить ее. Ведь непросто же так дух мне ее настойчиво показывает. Вытянув руку с фонарем, я начал перебирать возможные команды, Активировать, темный путь, видеть тайное. Последние оказалось ключ командой. Шкала эссенции дрогнула и стала медленно уменьшаться. Примерно раз в тридцать секунд отнималась единичка эссенции. Но и фонарь вспыхнул куда как ярче, в результате чего я стал видеть намного больше разных мелочей. Ловушки теперь сияли мертвенно сине зеленым светом, и не заметить их было не возможно. Больше того, я теперь "понимал" как их обезвредить. Иногда надо было дернуть рычаг, спрятанный в иллюзорной ниши, иногда можно было переступить невидимую доселе нитку, иногда можно было просто обойти. После первых десяти не потревоженных ловушек нашу группу настигло достижение - *Легкий шаг I*- смысл которого и заключался в аккуратном прохождении по этому, минному полю. Первая ступень ничего не давала, просто наш успех был зафиксирован. Когда мы добрались до комнаты в котором был босс, нас достижение достигло еще два раза. - *Легкий шаг III. Снижение урона от ловушек на 5 %. Скорость передвижение на цыпочках увеличивается на 10 %.*- мы вроде бы как крались, хотя на деле топали довольно шумно и в обычном, ну практически, темпе. Конечно постоянно уменьшающаяся эссенция немного нервировала, и я дал себе зарок при первой же возможности повышать емкость. Хотел было сразу же все свободные очки вложить, но получилось только два, дальше требовалось вложить минимум пять в любую другую ветку. Я понимал что сгоряча лучше не стоит вкладывать, мало ли чем обернется поспешность, а потому оставил этот вопрос на потом. В конце концов в битве эссенция собирается на ура. Главное найти хоть кого ни будь, кого можно убить. Пока что фонарь стал вмещать 250 добавочных единиц эссенции. И то хлеб.

Первый босс был заперт в небольшом помещении синеватым магическим полем. Здоровенный толстый бес может и рад был бы сбежать, да вот видимо никак не мог. Бой с ним был не примечательным, толстый увалень хоть и обладал поразительным запасом здоровья, бил редко и к тому же постоянно мазал. Перед каждым ударом он на секунду замирал прицеливаясь после чего с силой опускал молот. Сделать шаг в сторону не составляло особого труда, за весь бой увалень так ни разу и не попал по мне. Правда после смерти он неприятно удивил, брюхо его взорвалось выпуская наверное с сотню мелких импов. Каждый из них имел по десять пятнадцать единиц здоровья, что должно было компенсироваться дистанционной атакой. Когда в тебя летит сплошной поток крошечных огненных

шаров, это нервирует. Пускай урон одного шарика и не велик 3-5 единиц но в совокупной массе это страшно. С другой стороны вздох оживления наконец - то сработал, начисто сметая мелких паршивцев, разлететься далеко они не успели, вздох захватил их всех. Амулет сразу же накопил изрядное количество единиц лечения, необходимых для улучшения вложенного заклинания. Шипастик тоже не терялся, радостно урча он как пылесос стал поглощать трупики мелких пиромантов, а после принялся за тушу беса. То что он пожирает плоть в общем то демонического существа его видимо нисколько не смущало. Трупом Найтмара видите ли побрезговал, а тут чавкает аж треск стоит за ушами. Массу с беса он набрал сразу на два уровня вперед, и на половину третьего еще хватило. Правда доев он завалился спать, я не сразу понял что таким образом я могу выбрать доступные улучшения для питомца. Вскрыв сундучок, отрыгнутый Шипастиком, мы нашли добычу с босса. Лут был так себе, двуручное копье "дырокол" с повышенным пробиванием брони, метательный чакр "возмездие" с большим показателем ловкости, и замшевые туфли "поспешного бегства". Кроме туфель, остальное было никому не нужно. Туфли после некоторого обсуждения отошли Юре. Они так или иначе подходили всем, несли в себе и силу и выносливость и интеллект, но главное имели вложенное заклинание "молниеносного ускорения". На двенадцать секунд скорость бега увеличивалась на 80%. Вдобавок накладывался щит, поглощавший 300 единиц урона и выпускающий одну искру каждые 25 единиц урона.

Пока остальные рассматривали подарки, я активировал меню развития Шипастика. Шесть доступных очков развития, вроде много, а на проверку очень и очень мало. Добавившаяся ветка "поглощения" начинавшаяся "большой пастью" была "серой", предполагалось вложить пять очков в нее чтобы открылось следующие умение. Пока обозначенное знаком вопроса. Можно было здорово усилить "пожирание плоти" и "укус". А заодно нарастить ему немного брони. Но на халяву получить для него еще одно умение было очень заманчивым. Да и что идет под знаком вопроса было тоже очень интересно. И я рискнул.

> ***"Большая пасть V" шанс проглотить цель меньшую по размеру при атаке. Шанс 17%. Цель получает урон равный 12% от максимального значение здоровья проглотившего раз в две секунды. После смерти существует 2% шанс получения одного из умений принадлежавшей цели. Масса цели считается 345%. Повторное применение возможно***

если желудок пуст.

Переваривать цели Шипастик стал намного быстрее, а вот шанс получения увеличивался незначительно, всего на 0.2% за ранг. Открылось же умение

> ***"Утроба проглота" поглощаемая цель восстанавливает здоровье в соотношении 5 к 1. Если здоровье полное, то временно увеличивается максимальное здоровье в соотношении 7 к 1. С течением времени дополнительное здоровье убывает.***

Его брать не стал, а усилил

> ***"Пожирание плоти II" Урон 69 -98, Шанс восстановить 15 % здоровья от нанесенного урона. Шанс наложить фатальное кровотечение 7 % Пассивное. Повторное срабатывание возможно через 25 секунд.***

В целом Шипастик конечно здорово отстал, с другой стороны страшно представить его на уровне тридцатом.

Душу босса поглотить не удалось, слишком долго раскачивался, а впрочем, может ее у беса и не было? Дальнейший забег по инсту был ничем не примечательным, все те же ловушки, и полное отсутствие каких либо противников. Благо второй босс был на месте.

В помещении больше напоминающей пыточную, был один единственный противник. Трехглазый Демон Мучитель. Его обиталище ничем не охранялось, но он не сбежал. То ли был храбрее чем остальные, то ли безумней. Стоило нам пересечь порог, как он разразился пламенной речью, полную пафоса. Надменный взгляд, полный презрения и брезгливости, слова полные желчи и иронии по отношению к нам. Угрозы и проклятия в наш адрес. Жаль, но языка демонов я не знал, а потому чем именно он нам грозил осталось загадкой. Наверное обещал поглотить душу. Представляю как он удивиться когда сына Рурака увидит. Небось его душу (если таковая вообще - то есть) никто еще не пожирал, ну или не пытался. Изгонять наверное не раз пытались, а вот поглотить... Ну ничего, все бывает в первый раз.

Демон оказался хитрым и опасным противником. Во первых он оказался неплохим мечником, постоянно норовящим обмануть меня ложными выпадами. В двух из трех случаев ему это удавалось. Спасало лечение Юры да и солидный запас здоровья.

Во вторых босс был многофазовым. Когда у демона здоровье опустилось до 80% он начал делать собственные копии. Поначалу две, потом три и наконец четыре. Копии наносили куда как меньше урона, и сдувались от одного попадания. Да вот хитрость, иногда топор проходил сквозь них не нанося урона. В третьих, на 50% рубеже здоровья демон стал при получении урона отпрыгивать назад метра на два три. Но хуже всего нам пришлось когда его здоровье опустилось до 25 %. Мучитель сменил меч, на нечто напоминающие арбалет. Сходство определенное было конечно, да только складывалось впечатление что новое оружие живое. По центру арбалета был расположен один змеиный глаз, а чуть ниже распахнутый круглый рот, с мелкими зубами по диаметру. Вот из него то и вылетали снаряды. Красные звездочки мало уступающие по скорости обычным стрелам, но обладающие ограниченным самонаведением. Увернуться от них было очень сложно, они как бы притягивались к ближайшей живой цели. Да и скорострельность была у нового оружия куда как выше чем у обычного арбалета. Демон постоянно пятился, силясь достать Юру, но самонаведение тут работало на нас. Практически все выстрелы я блокировал щитом. Когда демон уперся в стенку, он применил последний козырь, мгновенно создал четыре копии и активировал умение, которое я бы назвал усиленный выстрел, секунды на две он застыл целясь, (и это из самонаводящегося живого арбалета) после чего он и все копии выпустили увеличенные звездочки снаряды. Здоровье просело моментально до 10 % процентов. Демон стоял ошеломленный, он не верил всем своим глазам. Выходило что я вроде как должен был умереть, однако вон стою живой. Копии так же повторяли действия оригинала. Под шкалой здоровья Мучителя высветился новый дебаф. "ошеломление". Я подошел уже не спеша, снова атаковать демон не пытался. Ударом плашмя выбил "арбалет" из рук мучителя, и пинком ноги отправил его подальше. Копии мучителя растаяли одна за одной. Казалось демону нет дела до того что с ним происходит, он только встал на колени, сокрушенно качая головой. Я уже намеревался добить как он спросил меня что то своём языке.

-Ичь`е ке ля ви хен?

- Прости, но я не понимаю, тебя. Да и не хочу если честно.- Топор опустился демону на шею, отделяя рогатую голову от тела. Обезглавленный демон еще секунду стоял словно раздумывая, упасть или так и остаться, потом все же рухнул навзничь. А я не теряя времени активировал поглощение души, демон то он демон, но все же гуманоидный демон.

В очередной раз, поглощение удивило меня, огненное

кольцо активировало доселе невидимую пентаграмму. Она охватывала практически всю комнату, и видимо запечатывало демона внутри. Да и душа Мучителя, оранжевый фантом, была куда более четкая нежели все видимые доселе. Мучитель фантом, все так же стоял на коленях склоняя голову. Мне показалось, что впервые сын Рурака ощутил неуверенность, перед тем как схватить очередную жертву. Впрочем покорная поза фантома быстро вернула уверенность духу. Момент и половина головы демона исчезает в пасти огненного духа. Это вызвало цепь ошеломительных событий. Пентаграмма на секунду вспыхнула ярче и исчезла. В обычном друмире трехглазого демона больше не было, его сущность поглотил сын Рурака, и пентаграмме стало больше некого удерживать. Одновременно с исчезновением пентаграммы развеялась иллюзия каменного пола. Множественные останки бывших узников мучителя и черно бордовая жижа открылась моему взору. Более, прямо подо мной был каменный постамент с до боли знакомой мне пентаграммой, черневшей на мерцающей алым светом поверхности серого в основании камня. Дух утащил свою жертву обратно в свое убежище клетку. И я медленно опускался прямо на постамент. Очень и очень нехорошие предчувствия обуяли меня. Мне до ужаса не хотелось наступать на пентаграмму. Я пытался хоть как-то избежать этого, дрыгал ногами, пытался вывернуться из невидимых оков, державших мои руки и голову, но все было тщетно. Как только я коснулся постамента, тьма и огонь охватили меня. Если огонь духа был обычным, то этот терзал меня тысячью незримыми иглами, обдавал то жаром, то морозом. Огромная тяжесть сдавило все тело. Треск и рокот практически оглушили меня, но затем они потонули в утробном реве неведомого монстра. Наконец Тьма отступила, и моему взору предстала ужасная картина. Помещение было тоже, но оно преобразилась до не узнаваемости. Стены некогда бывшие каменными, стали серой плотью постоянно хаотично перемещавшиеся всей своей поверхностью разом во всех направлениях. Иногда на ней проступали очертания чьих - то лиц тел фигур, полных страдания и боли. Колоны стали мешаниной обнаженных кровоточивших мышц, периодически сокращавшихся. Пол был залит дурно пахнущей ярко красной жижей. Чавкающей под ногами. Клетки, свисавшие с потолка, и до этого были не особенно приятны для взора. Но все же являлись вещами, а не искореженными живыми существами. Прутья стали из ребер, цепь обратилась кишками. Живые глаза расположенные по периметру основания, наблюдали за мной. Челюсть замок, беззвучно раскрывалась, словно силясь что то сказать. Да только легкие, как и печень с сердцем были в

общем бассейне среди сотен других таких же. В огромном стеклянном аквариуме бассейне, плавали в желто оранжевом киселе неиспользованные органы, правда часть из них уже покоилась на дне. Из бассейна поднимался к потолку, огромный жгут кровеносных сосудов. И уже оттуда, он разветвлялся на более мелкие. Разбегаясь к клеткам, светильникам черепам и еще бог знает куда. Во всей комнате я был один, ну по крайней мере один в целом состоянии. Жертв Демона, а в том что это именно жертвы я не сомневался ни на минуту, было безумно жаль. Кроме как добить их, прекращая их муки, я сделать ничего не мог. Я не лекарь, да даже если бы им и был. Как вылечить такое я не представляю. Задерживаться здесь я не намерен. Мне уже видимо обеспеченна пара тройка ночей кошмаров. Но уйти просто так я тоже не мог. Как уйти я уже увидел. Тот постамент что принял меня здесь, был серым, а в дальнем углу пылал алым постамент телепорт отсюда. По крайней мере я на это надеялся. Когда я уже было замахнулся чтобы перерубить жгут, увидел что к постаменту также спускается тонкий, пульсирующий жгутик кровеносных вен.

-Получено новое задание. "Дилемма". Тип божественное.

- Прекратить муки неизвестных вам жертв или спасти свою душу и тело.

Награда вариативна. Ограничение по времени 40 секунд.

39...

38...

Чей - то ужасный рев, известил меня о том, что мое присутствие уже не секрет для здешних хозяев. Я в ужасе заметался, первым желанием было плюнуть на бедолаг,

-А может они того заслужил?- подала голос тьма и подлость во мне.

- Никто не заслуживает подобного- возражаю я ей

37..

36..

Сорока изображает из себя лесника на лесозаготовке, руби не бойся ты в игре. Мол наверняка на слабо берут. Прояви благородство и мы получим награду. Изображает пантомимой она.

35...

34...

33...

Я медленно заношу топор, но меня останавливает дух. Ярко вспыхнув он заслоняет собой остальных, весь его вид говорит что надо срочно сваливать. Награда будет более чем весома. Неповрежденная шкура и целая душа и психика. Этому товарищу в таких делах пожалуй стоит верить.

32...
31...
30...

Я бегу в сторону телепорта, точнее пытаюсь это делать. Жижа под ногами вдруг стала словно клей, ноги приходилось с силой выдирать чтобы сделать следующий шаг.

24...
23...

Вдруг замечаю небольшой бугорок на полу, со знакомыми очертаниями. Он всего в паре метров от меня. Меняю направление и поднимаю его, точно это арбалет циклоп. Он тоже перенесся сюда. Бросаю всего взгляд пытаясь идентифицировать его, и получаю

)я$$$я$$$яяяяяяяя!!!я(((я333яAAAяNNNяWWWя\\
\яZZZяYYYя\\\я__яdddякkkязzzя???я???
яїїїяЇЇЇяЪЪЪяЪЪЪяЪЪЪяЪЪЪяIIIяЪЪЪя®®®яїїїя???
яррряWWWяEEEя<<<я555я333я000я222я666я===яHHHяZZ
я{{{яааяOOOяDDDя;;;я555я222я---я'"я++
+я&&&я###яяяяяяя&&&я000я>>>яHHHяPPPяVVVяZZZя```яl
я???яЁЁЁяЇЇЇяЪЪЪя®®®я®®®яЪЪЪяIIIяЪЪЪ

Вот дела, впрочем сейчас это не важно. Пора отсюда выбираться, и я кажется, придумал как двух зайцев одним выстрелом убить.

18...
17...

Телепорт все ближе, но и каждый шаг все тяжелей. Жижа стала ходить мелкими волнами. На поверхности стали проступать чьи то неясные очертания.

12...
11...

Из жижи выметнулось черное щупальце, и обвив ногу резко дернула, пытаясь уронить меня. Но чтобы уронить орка нужно что то большие, чем одно щупальце. Не уверен, то ли я обронил это вслух, то ли просто громко подумал. Но тут же из жижи выметнулось еще с десяток.

6...
5...

До телепорта оставалось всего пара метров. А мерзко пахнущие, осклизлые щупальца почти завалили меня на спину, я держался на одной только сил воли. Вонь от живых удавок придала сил и ярости. Арбалет я все еще сжимал в руке, и на автомате попытался нажать на курок. Дальнейшие мгновения растянулись для меня в минуты. Курка у арбалета я не нащупал, палец уперся в рукоятку, но арбалет выстрелил. Выстрел пришелся в пол, в жижу. Визг, похожий на визг тормозной колодки автомобиля летевшего на скорости сто восемьдесят и решившего затормозить в последний момент перед фонарным столбом, резанул по ушам. Щупальца удавки тут же бессильно опали, и я что было сил рванул к телепорту.

2...
1...

Огромная иссини черная сороконожка, выметнулась откуда - то с боку и тут же сомкнула свои жвала у меня на поясе. Сбивая меня, и по инерции влетая в активный портал вместе со мной. Перед тем как темное пламя переноса охватило нас обоих, я успел выстрелить в жгут колонну.

0...

Системное сообщение о выполнение задания хоть и промелькнуло, но возможности прочитать его не было. Огромная голова с неподвижными сферами фасетчатых глаз сороконожки, ее жвала зажимы и капли серо-зелёной вязкой массы выделяемой на вторых малых жвал, занимали все мое внимание. Свободна у меня была только одна рука, та что сжимала арбалет. Я раз за разом посылал снаряд выстрел куда - то в брюхо адской твари, был ли хоть какой ни будь эффект я понятия не имел. Как и не имел понятия какого уровня тварь, да и элементарно как ее зовут. Вокруг нас бушевало темное пламя, закрывая обзор. Впрочем продолжалось это не долго, громкий хлопок и рокот падающих камней, и нас с сороконожкой выбрасывает в знакомую уже

комнату Мучителя, в нормальной ее версии. Для меня телепорт прошёл практически без последствий. Чего не скажешь о сороконожке, большая ее часть осталась там, "внизу". Надо сказать товарищи быстро пришли в себя, всего пару секунд изображали каменных удивленных истуканов. После чего кинулись мне на помощь. Мое постепенно убывающие в тисках жвал здоровье, стал отлечивать Юра. Попутно наложив связь на тварь и меня. Леча меня и немного калеча сороконожку. Хогнус и Такки принялись дробить хитиновую броню, но в целом безуспешно. Шипастик еще не успевший "улететь" в шар призыва, тоже бросился на подмогу. Преданно грызя броню моего врага, хотя скорее просто слюнявя. Тварь подыхала, но отнюдь не от наших стараний, кисло пахнущая серая жидкость вытекала из открытых ран, мы если и нанесли хоть сколько ни будь урона, то явно много меньше. Вот у Хогнуса кирка угодила в какую - то слабую точку и на целых пять сантиметров погрузилась в броню членистоногого исчадия Инферно. Вот у Юры проскочило "критическое лечение" одним махом восстановив мне здоровье до ста процентов и нанеся сколько - то там единиц урона цели. Я же палил из трофейного арбалета циклопа нанося через раз значительный урон.

-Выстрел. Вы нанесли 209 ед. урона. Осталось 56К \96К ед. жизни

-Выстрел. Вы нанесли 199 ед. урона. Осталось 56К \96К ед. жизни

-Эффект Фатальное кровотечение нанесено 9.978 Осталось 55К\96К ед. жизни

-Выстрел. Вы нанесли 189 ед. урона. Осталось 55К \96К ед. жизни

-Выстрел. Вы нанесли 213 ед. урона. Осталось 55К \96К ед. жизни

Эффект Фатальное кровотечение нанесено 9.989 Осталось 54К\96К ед. жизни

-Выстрел. Вы нанесли 232 ед. урона. Осталось 54К \96К ед. жизни

Мне наконец стал виден лог боя, а то черные буквы на черном фоне пламени переноса разглядеть очень не просто. Правда вот литера "К" означает кило? 1024 ? Это что же за зверь такой и какого он уровня? А заодно в голову пришла еще одна отвлеченная мысль. Интересно, а ночью чат бар настроенный как у меня, видно то будет? Или нет? Мысль конечно совершенно не к месту, но что делать. Пытаюсь хоть как то отвлечься от картин увиденных "внизу". Наконец по телу твари прошла судорога,

жвала на секунду разошлись максимально широко давая мне упасть, после чего сомкнулись уже навсегда.

- Поздравляю Вы получили уровень
- Поздравляю Вы получили уровень
.....
- Поздравляю Вы получили уровень
Текущий уровень 38
Доступно 14 единиц талантов, доступно 70 единиц свободных характеристик.
Поздравляем! Получено достижение "Тугодум"
Вы не выбрали специализацию на протяжении 30 уровней
Награда: Слава + 1500.
Поздравляем! Получено достижение "Голиаф"
Вы уничтожили существо превышающие вас на 10 уровней
Награда : Слава + 100

Поздравляем! Получено достижение "Колосс"
Вы уничтожили существо превышающие вас на 20 уровней
Награда : Слава + 500
Внимание! Ваш уровень Славы превысил 3000 единиц, и вы достигли Второго уровня Известности: Вас знают по имени
Торговцы дружественных фракций, удивят вас более низкими ценами. Так же вам станут доступны некоторые скрытые квесты. Возможны приглашения на официальные мероприятия от дружественных НПС.

- Обалдеть, - медленно протянул Такки, видимо свалившиеся уровни и достижения не много не мало выбили почву из под ног у геомансеров, Хогнус также ошалело читал системные сообщения. Они забыли даже про Лут с "Чилопода Хватальщика 201 уровня." Которого сейчас выгрызал Шипастик. Этот- то никогда про добычу не забудет. Плоть сороконожки пришлась ему по нраву. По-моему, он вообще способен съесть любое мясо. Пока остальные пребывали в счастливой прострации, и мне не грех раскидать характеристики. Первым делом добил ловкость до 30, потратив шесть единиц свободных характеристик. Все о ней я могу забыть, совсем обидных промахов уже не будет, а всерьез тягаться в ловкости с эльфом мне не светит. Двадцать единиц вложил в выносливость доведя ее до 170 единиц. Три единички вложил в дух, доведя его до 20. Еще одно пороговое

значение, больше мне духа иметь смысла особого нет. Да и двадцать то единиц нужно только для повышенного на 1 % получения лечения из сторонних источников. Вроде и не много но вдруг этого процента и не хватит. Оставшиеся 44 единицы вложил в силу.

В итоге характеристики приобрели следующий вид:

Сила 264
Ловкость 30
Выносливость 170
Дух 20
Интеллект 4
Удача 1
Урон без оружия 302 -309. (За счет модификатора силы).

Комплект брони на 30 уровень уже смотрелся устаревшим, но и он добавил в сумме 41 единицу силы, 32 выносливости, и 12 интеллекта. Всего же здоровье стало 2930, оно вплотную приблизилось к психологическому барьеру в три тысячи единиц.

Таланты я раскидал как и планировал, согласно плану. Повысив "терпение" до 13 ранга, и увеличил горлохват до 5. Теперь мне не было нужды самостоятельно вешать оружие на пояс, стоило мне активировать умение горлохват как оружие само оказывалось на поясном кольце. По окончанию прыгало обратно в ладонь.

Пока мы все дружно пускали слюни, рассматривая вдруг ставшими доступными новые умения, Шипастик знай себе спокойно и основательно отобедал Чилоподом Хватальщиком. Оставляя после себя только хитиновый панцирь. Спохватившись я прижал руку к панцирю, и тот рассыпался красно оранжевыми искорками. Лут был странным и доселе не виденным. Две дюжины средних пластинок хитина, две больших и с полсотни мелких. Краткое описание ничего не проясняло. Зачем они нужны, для чего, кому? Догадайся мол сам, а если не знаешь значит тебе они точно не нужны. В довесок шел коготь кинжал белого качества. С требованием по уровню 178 не ниже. Зайдя на аукцион посмотрел позиции оружия на этот уровень, что - то похожие было на 154. Простенький кастет с выносливостью стоил почти три сотни золотом, а пластинки стоили почти десятку золотом за штучку. Правда цена не завесила от размера пластинки. Когда все наконец закончили любоваться новыми значениями циферок, я озвучил свое предложение, продать лут на аукционе и вырученные деньги поделить на четыре части, или

разыграть на кулачках его. Все одно сею секунду никто из нас не сможет использовать ни кинжал, ни пластинки. Хогнус и Такки посовещавшись в сторонке, приняли предложение продать вещи и поделить деньги. На том и порешили. Дальнейший забег превратился в легкую увеселительную прогулку.

Третий босс, большая жирная туша с малюсенькими ручками и ножками, парил в воздухе. Комната арена представляла собой склад деревянных коробок. Часть из которых была уже ни на что не годной трухой, изображавшей ящики лишь по привычке. Стоило дотронуться до одного такого, как он мгновенно рассыпался подняв облачко пыли. Вероятно раньше мы бы застряли на этом боссе. Он поднимал из костей кучи костей, девять костяных кадавров, каждый из которых пока был жив снижал входящий урон по боссу на 10 %. А умерев увеличивал урон босса на 5 %. Но это было полбеды, сам босс обладал дистанционной атакой, он в буквальном смысле, изрыгал огненный шар размером с меня ростом. Урон постоянно нарастал со смертью кадавров, пока не достиг шестисот единиц. Благо босс изрыгал их не часто, и Юра успевал восстановить мое здоровье. Каждый раз было очень и очень больно, но волей не волей приходилось, принимать каждый шар на себя. Если бы шар влетел бы в группу то скорей всего я бы остался без личного санитара. Ну а дальше пришла бы и моя очередь. А так мы медленно, но уверенно, упокоили Кубиуса, так звали этого босса. Лут с него был неплох, да только совершенно не для наших классов. Единственно что меня заинтересовала, это схема шипов для щита. Которая шла по разряду, на сдачу. Шипы были в целом неплохим дополнением к любому щиту. Удар плашмя становился сильнее, правда несколько увеличивалась масса щита, но это не критично.

И вновь поход по пустому туннелю пещеры. Четвертый босс был достаточно колоритен. Высокий воин упакованный в красные дымящиеся латы в одной руке сжимал меч, от одного вида которого мне стало дурно. Меч состоял из позвоночного столба, местами еще виднелись куски плоти не до конца отошедших от кости. Во второй был щит, который скорее напоминал створку от замковых ворот. На внешней стороне щита, были прикованы три демона огнеметателя, которые издавали визгливый безумный смех. Сам же воин Инферно возвышался надо мной почти на две головы. Глухой шлем скрывал его лицо, лишь багряный свет прорывался через вертикальные смотровые щели. Как только мы вошли в пещеру служившей тюрьмой жилищем воину. Как тот без лишних слов, зашагал к нам, выставив щит перед собой. Троица демонов тут же стала метать в нас огненные шары. Каждое попадание снимало от сотни до двух единиц здоровья. Дело

принимало опасный оборот. Босс еще даже не вступил в бой а Юра уже начал надрываться. Выскочившие было вперед Хогнус и Такки, получив по залпу тут же ретировались мне за спину. Мастера урона, удар не держали абсолютно, все го то пять шесть попаданий а здоровье уже трепыхается в красном секторе. Щит все же здорово срезает входящий урон. Попробовали было использовать свою дистанционную атаку, но демоны получали смешные десять двенадцать единиц урона. Моя попытка разрядить огненную стрелу из перчаток, стоила мне почти половины здоровья, против жалких тридцати единиц урона. Демонов надо было выбить, но подходить вплотную к боссу при живых стрелках рискованно. Здоровье в целом держится в районе 80 %, при непрерывном лечении. А что будет если еще и босс подключится. Желая хоть как ни будь дотянутся до надоедливой троицы я сменил топор на арбалет, благо он для меня он был одноручным. Да и взводить его не было нужды. Не ясно было чем он стреляет, сколько у него боезапас и как его пополнять. Пока стреляет и ладно, с многим надо будет определиться, многое перечитать, логи боя, системные сообщения да и просто в вики залезть, но это потом, еще будет время. Прикрываясь щитом я начал раз за разом "нажимать курок" целясь как из обычного пистолета. Что поделать, я понимал что глупо, но так уж я привык. Да и некоторая отдача у арбалета все же присутствовала. Индикатором боезапаса как выяснилось, являлся глаз арбалета. Когда он был полон, глаз был широко раскрыт, когда он подходил к концу веки постепенно смыкались. Навскидку у меня было порядка двадцати- двадцати пяти выстрелов. Индикатор конечно так себе, но другой

"єjЂ?Œ?"

был еще менее информативный, символы менялись хаотично даже когда я не стрелял. Да и вообще я не был уверен что это индикатор боезапаса, просто ЭТО высвечивалось стоило только мне взять арбалет в руку. Каждому демону огнеметателю понадобилось по восемь попаданий. Стоило мне переключится на арбалет как проблема исчезла сама собой. Искры снаряды хотя и попадали в щит но все равно наносили небольшой урон боссу, видимо для него действовали те же правила что и для игроков. Уроном в тридцать сорок единиц мы конечно не поражали воображение, но некоторое время демажили относительно безнаказанно. Босс был медлительным, и мы постоянно пятились сохраняя дистанцию. Юра периодически выставлял поганки мины и запускал каплю кислоту, геомансеры умудрялись накладывать на землю магические ловушки. Я иногда разряжал огнестрелу из

перчаток, давая подзарядится арбалету. И так мы круг за кругом водили босса в хороводе. Тот даже не пытался обходить ловушки мины, или уклонятся от выстрелов снарядов. Так продолжалось четыре круга, и лишь когда здоровье у босса просело до 85 %, он наконец разъярился. Сбросил щит и перехватив меч второй рукой, принялся размахивать им перед собой. Данное действо привело к неожиданному результату. С меча стали срываться сгустки крови, разлетаясь по широкой дуге, которые вопреки законам физики и не думали снижаться. Каждый сгусток наносил одномоментно смешные 7- 8 единиц урона, но при этом накладывал дебаф. Вот он то и представлял основную опасность.

"Порча крови" каждый заряд наносит 100 единиц урона через 180 секунд. Добавление зарядов не обновляет отсчет.

Я уже насобирал восемь зарядов, а босс и не думал останавливаться. Стоило нам отбежать в самый дальний угол, как он призвал шесть летающих окровавленных голов, "Подчиненные Души Мерзавцев", повисев с секунд пятнадцать и давая разглядеть себя как следует они вдруг все разом стремительно полетели в нашу сторону. Мне это очень не понравилось. Первую волну я успел расстрелять наполовину. Несмотря на то что здоровья у каждой головы было всего 10, требовалось два попадания что бы она разлетелась кровавым облаком. Задачу несколько упрощало самонаведение снарядов арбалета циклопа, но полностью отстрелить все же не вышло. Долетев они буквально взорвались, нанося 40 -50 урона каждая, и добавляя по восемь зарядов порчи крови. А босс тут же вызвал новую шестерку.

-К боссу бегом, отстреливая головы!- кричу я на бегу. Мне не видно, висит еще на ком ни будь порча крови или нет. Надеюсь если и висит то один два заряда. На мне уже висит смертельная доза, а значит босса мы обязаны уложить за это время. Вторую волну, совместными усилиями, мы разнесли еще на подлете. Третью босс вызывать не стал. Мы успели приблизиться на расстояние "веерной атаки", впрочем он успел сделать всего один залп. "Рывок" и я словно врезался в скалу, еле успеваю заблокировать страшный удар мечом сверху. "Горлохват", рука моя проваливается куда - то под шлем и натыкаться на что - то раскаленное. На вроде трубы с кипятком. И тут я понял что именно я сейчас на автомате сделал. Босс был намного выше меня, а теперь я смотрел в смотровые щели его шлема. Изумленный взгляд светящимся красным черепа, в глазницах которого полыхал багряный огонь, взирал на меня в ответ. Я

висел на одной руке держась за шею босса. Секунды полторы мы пялились друг на друга в полном обалдении. Меня из оцепенения вывел другой "огненный череп" принадлежавший духу огня, сыну Рурака и обитавшем (предположительно) где то внутри моей грудной клетки. Изредка появляющийся на задворках моего сознания, сейчас же он изображал пантомиму "я звезда я всех вас люблю". Уж не знаю как, но я все же сообразил, что он хочет от меня. Он добивался применения "поглощения души". Я несколько неуверенно начал активировать умение. Босс тоже как то заторможено, видимо находясь все еще под впечатлением, начал снимать меня с себя. Медленно, я бы даже сказал бережно, он взял меня за шиворот. И опустил на землю. И видя мою странную позу, руки в сторону голова запрокинута, медленно поднял меч для сокрушительного удара. Что - то кричали Хогнус и Такки, мигала закладка приватных сообщений от Юры, но я теперь не мог уже остановить умение. Странно но у меня было чувство что я поступаю правильно. Когда же подо мной привычно стал разгораться огненный круг, босс остановился с интересом наблюдая за мной. Я поднялся на уровень его груди и почувствовал уже столь знакомую боль от разрываемой мне грудной клетки. Но только в этот раз дух выбирался из меня не спеша, давая разглядеть себя боссу. Затем произошло необычайное событие. Босс не только опустил меч, но и робко протянул свою руку к моему духу. Тот взял ее в свои руки и они секунд пятнадцать безмолвно глядели друг на друга. Очень трогательно конечно, но так долго я еще никогда не находился с раскуроченной грудью которую жег собой дух, не давая мне толком вздохнуть. В довесок эти двое решили еще и поцеловаться. Дух потянулся на встречу боссу, вызывая острую боль где то в районе поясницы, сердца и почек одновременно. Мои хрипы и судороги совершенно не трогали этих двоих. Сейчас для них все было не важно. Какие - то отрывки эмоций и воспоминания духа я перехватывал, мимолетные сполохи огня, ветры раздувавшие пламя, красно черные бескрайние поля раскаленной лавы. Какие - то рощи оранжево коричневых растений на редких островах черной земли, больше напоминающих подсолнухи, вот только подсолнухи эти были исполинских размеров. И "лицо" из раскаленного камня которому сполох пламени преподносит огненный цветок. Картинка меняется, и элементаль ,огня? земли? заплетает подарок в рыжие волосы. Возлюбленная?

Не то чтобы мне это было интересно, так получалось само собой, но поделать я ничего не мог. Дух на эмоциях "разоткровенничался". Мне в этот момент хотелось только одного,

вздохнуть немного воздуха. Босс же сняв шлем обнажил редкие космы волос, больше похожие на медную проволоку. И черт побери, в них был заплетен тот самый огненный цветок.

- Выполнено скрытое задание : Любви покорны все стихии.

Награда уникальное умение: "Во имя любви" получив смертельный урон вы не умрете, у вас останется 1 единица жизни, также будут сняты все негативные эффекты и воздействия. Пассивное. Откат 24 часа.

Ага здорово, вот только мне нужен ВОЗДУХ! Юра видать пытался лечить меня, но жизнь все равно рывками утекала, а влюбленная парочка слившись в страстном поцелуе не обращала ни на что внимание, ни на меня, ни на геомансеров, что остервенело дырявили доспех босса, ни на Юру что начитывал безостановочно заклинания. Наконец они оторвались друг от друга, между ними однозначно происходил беззвучный диалог, по итогам которого босс, или просто возлюбленная как окрестил я ее позже, положила руки духа себе на грудь. Еще секунду они глядели друг другу в глаза, или что у них там наместо глаз. После чего руки духа стали беспрепятственно погружаться в грудь ее возлюбленной. Возлюбленная в какой то момент чисто по женски вздрогнула, после чего подалась сама на встречу. Две раскаленные капли покатились по щеке Возлюбленной, застывая на лету в розовые камни. Дух рывком выдернул обе руки из груди своей суженной, вытаскивая черный с желтыми прожилками камень в форме классического сердца. Тут же все тело Возлюбленной пронзило судорогами. Камень сердце стал втягивать в себя окружающий воздух, словно открыли портал в космический вакуум. Тело босса окутала кровавая взвесь, в которой иногда сверкали разряды черных молний. Проявилась фантомная проекция босса в нынешнем его виде. Под действием камня от проекции стала отделяться копия Возлюбленной в том виде в котором запомнил ее сын Рурака. Когда она уже почти отделилась проекция внезапно очнулась, и попыталось было схватить ускользающую... душу? Но слишком поздно. Рука сомкнулась у самого камня. Возлюбленная ушла безвозвратно. Теперь я видел имя проклятой души босса, Резкок Кровопускатель. Впрочем ни я один. Сын Рурака бережно спрятал камень сердце в себя, устремил свой взор на проклятую душу демона. Ничего хорошего тот взор не сулил для демона. И хотя тело босса вроде как было еще живо, душа его сейчас находилась вне его. А потому ничего не мешало духу поглотить ее. Но на

удивление, он не стал этого делать. Вместо этого он схватил попытавшегося вернуться Резкока Кровопускателя и принялся рвать его на части своими руками. Тот отчаянно сопротивлялся, вырывая и гася куски тела духа. Но правда была на стороне духа. Если Кровопускатель защищался, то дух мстил за свою возлюбленную. Часть ударов Кровопускателя пришлась по моему многострадальному телу. Хотя мне было уже почти не до того. Красная пелена удушья, ватный шум в ушах, и огонь в легких. Это сводило меня с ума. Я даже умереть не мог. Юра как заведенный восстанавливал мне здоровье, которое сейчас колебалось на 5 % отметке.

Дух все же победил. Уменьшился почти на половину, потускнел но все же смог нащупать слабое место у своего противника, куски души Кровопускателя медленно оседали на землю, постепенно истончаясь. Дух устало втянулся унося с собой самый крупный кусок, видимо для восстановления потраченных сил. Я же наконец смог вздохнуть, горло все пересохло и я зашелся кашлем. Минут пять продолжался приступ, пока наконец Юра не похлопал меня по спине. Из моей глотки выскочил кровавый сгусток, одновременно снился дебаф порченной крови. Правда очень необычный сгусток, он подобно ртути собрался во внушительную каплю и пополз в сторону босса. Что было бы доползи он до него я не знал, и узнавать не собирался. Подошва моего сапога оборвала недолгий жизненный путь этого существа, а заодно и прикончила босса.

-Поздравляем получено достижение Без права на ошибку.

Награда : Приятное ощущение в груди от доброго дела, Резкок Кровапускатель полностью развоплощен, мир стал чище, мир стал лучше. Хорошие дела сами по себе награда.

- Бейкруш, глянь тут на тебя шмот, да еще какой! - Хогнус неудержавшись проинспектировал босса на предмет добычи. Стоило мне размозжить кровавую каплю как тот рассыпался на фрагменты брони. Внутри лат босса была только красноватая пыль. Шмот и правда был очень и очень хорош. Куски сета огнепоклонника завоевателя, сапоги поножи и наплечники. Вот это я понимаю награда, осознание что сделал хорошее дело конечно очень приятное чувство, но и материально не плохо поощрять иногда. Сет был почти полным, не хватало только шлема и плаща, но уже сейчас он давал приличные бонусы, самым главным из которых был дополнительный 5% урон огнем от базового. Если же собрать весь сет, то этот бонус станет 19 %,

ну а на сдачу 40 % сопротивление к магии огня и урону основанному на огне. Да и в целом он смотрелся очень даже красиво. Красное с золотом, все отлично подогнанное, явно не орочья работа. Над наплечниками декоративное пламя, сапоги могут оставлять огненные следы на земле. Если возникнет такое желание. Выглядит бесспорно впечатляюще, но это все просто украшательство. Практической пользы с этого ноль. В принципе весь сет скорее бы подошел какому ни будь паладину если подумать. Интеллект хоть и шел по остаточному принципу, все - таки присутствовал. В сумме я получил еще десять единиц ненужной мне характеристики. Хотя пускай будет, я не против.

Накатывало моральное истощение. Предполагалось что мы быстренько сделаем заход, выполним задания, отыщем браслет великой силы и слиняем, в место этого мы нашли кучу приключений на весь свой организм. Кто больше кто меньше конечно. А также нежданно не гаданно подняли по пятнадцать четырнадцать уровней, заработали кучу виртуальных денег, получили очень не плохой шмот. И это еще главбосс инста впереди, и чую все сбежавшие от нас мобы.

Последний виток и мы наконец добрались до конечной точки нашего маленького похода. Я был прав. Все обычные монстры, импы черти демоны и прочая инфернальная живность ждала нас во главе с Шутом. Маленькая лаборатория чернокнижника неудачника, вызвавшего весь этот адский зверинец, была на удивление ухожена. Шкафы с книгами сияли чистотой, кресла стояли придвинутыми к столу, да и общие состояние указывало на то что кто - то заботиться об этом месте.

- Смертные, чего вы хотите?- Вышел вперед Шут. Собственно на шута он походил мало, высокий и тощий, огромными овальными глазами цвета молока. Тонкими губами и невероятной улыбкой кинжальных зубов. Улыбка его видимо обычное состояние. Уж таким его нарисовали гейм дизайнеры. На голове у него действительно что - то вроде шутовского колпака. Нечто красно черное в шашечку. Одет данный демон был вроде как в трико также раскрашенное в красно черную шашечку, на шее красовался белоснежный жаббо. Вообще он выглядел единственным лишним из всей своей свиты. Он ну ни как не вписывался в остальную компанию. Но на сегодня лимит моего удивления был исчерпан, и я решил ответить, быть вежливым всегда полезно. Даже если ты сейчас намерен убить своего собеседника не оскорбляй просто так. Оскорблять просто так вообще глупо, если уж оскорблять то только намеренно.

Я устало вздохнув произнес. - Нам много не надо. Шестьдесят рогов чертей на брата. Четыре камня проклятых, два

десятка хвостов импов, шесть пучков травы ненависти, один живой имп манокрад. Твой колпак, жабо и дневник чернокнижника. Пожалуй и все. Ах да, по возможности шлем и плащ огнепоклонника завоевателя. Вроде ничего не забыл. А нет вот еще, нам еще в этом озерце надо один браслет забрать, он нам нужен.

- Хорошо, вот держи. - И с этими словами Шут начал стягивать колпак и жаббо. Сказать что мы обалдели, ничего не сказать. Четверо элитных черта телохранителя начали процедуру сшибания рогов у чертей попроще. Двое держали под руки очередного несчастного, а двое других молотами сбивали рога. Несчастные жертвы произвола власть имущих всхлипывали, но молчали. Когда же нужное количество было набрано, два бесенка шустро покидали их в четыре обычных холщовых мешка.

- Вам хвосты с дохлых импов подойдут?- обратился ко мне Шут, я молча кивнул, мол да подойдут. -Отлично. Сейчас принесут.- И те же бесята стремглав кинулись в какой то крысиный лаз, правда не надолго. Вернулись они меньше чем через три минуты, держа по пучку хвостов, больше напоминающие крысиные только гораздо длиннее.

- Тут выводок один, бунт решил поднять, пришлось утихомирить.- Пояснил Шут.

Те же бесята приволокли четыре одинаковых дневника, с непонятными закорючками. Маг тайных искусств, из Серой Гавани, платил за этот дневник семь золотых, и главное в награду за выполненный квест начислялось четыре тысячи опыта. Ну правда если выполнять на соответствующем уровне. А тут считай на блюдечке преподнесли. Самое сложное стало выбрать подходящего импа манокрада. Все потому что кандидатов было чересчур много. Мелкие пакостники норовили подлететь поближе, тянули ручки словно ученики в школе, визг и гвалт наполнил пещеру. В итоге Шуту пришлось рявкнуть на них, чтобы те угомонились. В общем то нам нужен был один, но разглядев их поближе я нашел их пожалуй даже забавными. Сам я пета уже имел, а так бы взял еще одного. Юра выбрал самого высокоуровневого, синего цвета импа. Мало того что у него был 16 уровень, так он еще и выглядел самым смышлёным среди своих собратьев. Хогнус и Такки также выбрали себе по одному летающему "котенку". Шлема у Шута не нашлось, а вот плащ он достал из сундука чернокнижника. Тот был раскошен. Переливался красным, словно взаправдашний огонь, и к тому же действительно грел. Я с удовольствием его тут же и одел. Про браслет как выяснилось Шут ничего не знал. Он помнил историю гибели чернокнижника, и кажется, скорбел о нем.

Краткий пересказ того дня, растянулся минут на сорок. Чернокнижник решил попробовать свои силы в массовом призыве, одиночные демоны были для него уже пройденный этап. Шут же увидел в призыве свой шанс на самостоятельность. Ему надоело быть мишенью для разнообразных заклинаний его господина, приносящих лишь боль и страдание. Того почему то смешило отсутствие руки или ноги у своих подчиненных. В общем с чувством юмора у господина было не очень. Возрождаться ежедневно а порой ежечасно, было очень и очень неприятно. И когда раздался призыв требование на подчинение, он решил рискнуть. Недельная череда смертей придворного шута, сыграла тогда для Шако решающею роль. С его тогдашним тридцатым уровнем он как раз подходил под ограничение призыва требования неведомого смертного. Скорчив самую обидную рожу какую только мог, он высказал ВСЕ что думал о властелине. И пока в том закипал гнев он добровольно подчинился призыву. Удар праха, должный развоплотить наглеца пришелся в стену. Шут Шако покинул план Инферно, и более был неподвластен своему господину.

Кто тот неведомый гейм дизайнер что вложил столько труда и души в создание второстепенного персонажа. Кто отвел дополнительные мощности и ресурсы для создания проработанного характера? Зачем отводить малый кристалл искина на все окружение властелина? Да еще и при условии что план Инферно делался с глубоким заделом на будущие? Ну как бы то ни было, очень скоро Шут осознал себя. Имя же ему дал неведомый программист. Вписав его в файл биографии монстра. Вначале многим не игровым персонажам, создавались подробные истории, продумывались их черты характера, их сильные стороны и недостатки. Тщательным образом продумывались их взаимоотношения. Но когда игровой мир стал расти в геометрической прогрессии, рядовые и второстепенные нпс стали создаваться по шаблонам, лишь немного подкорректированный генератором случайных чисел и управляющим ИСКИНОМ. Шако повезло, его утвердили как есть люди программисты, и пропустил ИСКИН. И он с самого начала отличался от своих собратьев демонов. Он помнил свою прошлую жизнь.

Он был актером, когда его душа еще принадлежала человеку. Давая представления днем он смешил публику, ночью же он отслеживал одиноких прохожих и преследовал их наводя ужас в их сердца. Актерская игра была смыслом его жизни. Он был действительно талантливым, и как всякий талантливый человек постоянно стремился к чему - то большему, считая что можно сыграть еще тоньше глубже проникновенней. И в один

прекрасный день он наткнулся на торговца редкостями. Среди его товаров был амулет абсолютного мастерства. Откуда актеру было знать что это качественная обманка с мощным проклятьем. Каждый день, каждый час амулет осквернял душу актера. Пока в конце концов не осквернил ее полностью. В ту роковую ночь он впервые убил свою жертву. Если раньше он просто пугал, то теперь он убил несчастную девушку. Наутро актер не узнал себя. Завалившись спать в гриме от усталости и пережитого потрясения, он не смог его смыть. И теперь его облик навеки остался таким. А еще через два дня его настигла смерть в лице отряда карающих. Жрец светлоликого и двое его подручных, охотники за тьмой, поймали его на постоялом дворе практически в одном исподнем. Долго зачитывали обвинение и приговор вынесенный ему заочно, а после чего забили его насмерть дубинами. Шако тогда думал что все его мучения закончились. Как же он ошибался.

Призвавший его чернокнижник не успел даже взять клятву верности. Группа орков напала на него из-за спины. Чернокнижник еще успел проклясть перед смертью своих убийц, а снять печати с пещеры нет. Вырвавшиеся из угасшей пентаграммы призыва демоны разорвали на куски группу орков. И Шако готов был поручиться что всех четверых они потом съели. Никакого необычного браслета при этом они не находили. Все ценное добро они давным давно поделили меж собой.

- Постой ты сказал четверых ?- Внезапная догадка осеняет меня.

- Ну да, был здоровяк с топором, мелкий с луком, седой с посохом и лысый в одних штанах.

- А такого с кинжалами не было?- пытаюсь изобразить одного знакомого мне трактирщика. Шут надолго задумался. - Не уверен, по-моему не было. А должен был быть?

- Да как сказать, обычная группа искателей приключений состоит из пяти членов.

- Ну так вас четверо же?- Брови его удивленно взлетают

- Одного пришлось выгнать, так сказать. Гнилая душонка у него была.

- Ну да, с нормальными душами смертных мало. Тебе ли не знать.

- Э ты о чем?- Я очень внимательно смотрю на него.

- Да известное дело, ты ведь почти один из нас. Печать ловца душ видно ясно. Да и укрощенного духа ты не прячешь, думаешь, стал бы я с обычными смертными разговаривать? Навалились бы всем скопом и поминай как звали.

- Постой, а почему у входа тогда на нас напали. Почему

подручные твои как один в драку лезли?

-Ну у входа там не разобрались, не разглядели. Да и вы даже не пытались остановить охрану, хотя я вас не виню, не думайте. Потеря не велика. Низшие лишь откатятся на неделю, не более. Кто бы знал как мне здесь одиноко. Подручные как ты назвал этих ублюдков подчиняются мне лишь формально. Я давно бросил идею договориться с ними, а так толку с них чуть. Нас объединяло лишь одно, мы по разным причинам были в немилости у Властелина. И все мы решили попытать счастья здесь, подчиняясь воли призвавшего нас. Будь чернокнижник жив, печати уже давно бы развеялись, или ослабли по крайней мере. Или совершил бы ошибку какую рано или поздно. В любом случае мы уже давно бы были свободны. Но его проклятье наполнило печати такой силой, что сами по себе они еще не скоро спадут. Я ведь даже не могу подняться выше пятой спирали, я узник здесь. Мы все здесь узники. Низшие еще могут относительно свободно перемещаться, но им не хватает сообразительности и ума найти выход. Возможно он есть, а они попросту не видят его. Самые "сообразительные" тупы как пробки, чего уж тут скрывать. Хотя исполнительны, этого не отнять.

- А чего вы хотите?- Тут уж Шут остолбенел, потом медленно и с опаской оглянулся по сторонам. Словно опасаясь что появится неведомый мне Властелин и заберет обратно, прошептал

- Свободы! Мы хотим вырваться отсюда. Здесь мы все ощущаем взгляд Властелина, и пускай мы больше неподвластны ему, но это место как маяк для него. Он знает что мы здесь. И это очень сильно угнетает. Получив шанс на свободу, мы тут же ее потеряли. Скажи Ловец, зачем ты спрашиваешь?

- Ты помог мне, и я бы хотел помочь тебе.- Хогнус и Такки вообще не слушали наш разговор, они были заняты. Развлекались с новыми петами. Меняли их внешний вид, раскраску. В общим, им было не до нас. А Юра, вроде как тоже был занят петом, но его немаленькие уши были повернуты в нашу сторону. И я не сомневаюсь что он все слышал, ну это и правильно, секретов от него я делать не собирался. Да и решение по факту давно уже принимаю самолично. Стоит мне завершить начатое как чую уйдет он в провал. Вот только эльфом ли? Уж больно трепетно относится он к своему аватару. Ладно, он уже большой мальчик и давать ему советы пустая трата времени. Пускай делает что хочет, только пусть поможет.- Скажи, если к примеру я вас подчиню своей воле, я смогу вывести вас из инс.. пещеры?

- Да в таком случае, печать пропустит нас. Вот только отпустишь ли ты нас потом?- Шут очень серьезно посмотрел на

меня. Тут же замигала вкладка приватных сообщений. Оно было от Юры. "Говори да, там придумает как обмануть. Такой шанс упускать нельзя"

- Клянусь, что я отпущу вас всех, как только мы пересечем вход пещеры, на все четыре стороны.- Произнес я приложив руку к уху в воинском приветствии. Уж не знаю, сколько лет прошло, а тут накатило что - то на меня. Впрочем, клялся я вполне искренне, может поэтому тело и "вспомнило" что в таких случаях надо делать. Да и голова покрыта, пускай не фуражка сейчас на ней, а шлем, но все же она не "пустая".

Шут внимательно смотрел на меня, - Смотри Ловец, ты дал клятву. Я, Шако, присягаю тебе на верность, клянусь защищать и выполнять любую твою волю до тех пор пока не буду отпущен твоим словом.

Юра выглядел очень расстроенным, небось рассчитывал на дармовую раб силу. А тут птица обломинго вновь почтила нас своим присутствием. Правда прилетела она персонально к Юре на этот раз. Демоны всех мастей произносили присягу на верность. Но в отличии от Шако на своем родном, демоническом наречии. Пока демоны начинали стаскивать отовсюду свое барахло, готовясь покинуть пещеру инст навсегда. Я все же сходил к озерцу на дне которого, по идее должен находится браслет. От воды явственно несло тухлятиной. Сморившись от запаха, я глубоко вздохнул и полез в воду. Вода была мутная и разглядеть дальше чем на расстояние вытянутой руки не получалось. Хорошо еще что эта лужа, озером называлась авансом. Минут через пять я все же нашел небольшой ларец, почти полностью ушедший в ил. Для такого небольшого размера, ларчик весил чересчур много. Я еле его поднял. И уже было обрадовавшись попытался подняться с ним. Но не тут - то было. Толстая цепь одним концом была приварена ко дну ларчика, а второй ее конец уходил куда- то в толщу ила. Пару раз я всплывал глотнуть порцию воздуха, и раз за разом пытался вытащить ларец на поверхность. Но проклятая цепь не пускала. Я понял пока не избавлюсь от цепи, не видать мне браслета. Глотнув в очередной раз побольше воздуха, я в очередной раз нырнул к ларцу. Намотав цепь на руку, я поудобнее уперся в дно ногами. Что либо выдергивать из под земли за счет собственной силы, да еще под водой, удовольствие сомнительного качества. И все же с третье попытки ил поддался, отпуская железное ядро. Теперь я мог "положить" ларец в сумку, правда вместе с ядром в придачу. Добыча тут же перегрузила меня на 50%. Хогнус и Такки вроде бы ничего не заметили, да и к тому же, их на всякий случай отвлекал Юра. Ему я отправил сообщение в приват. Мол, все

отлично.

Поздравляем выполнено задание Загадка браслет I .

Награда опыт +2000 единиц.

Доступно задание: Загадка браслета II. Редкое. Награда вариативна. Принять да\нет ?

Принимаю конечно, и судя по сосредоточенному виду Юры, он тоже не против продолжения цепочки. О странном запахе исходившем от меня никто ничего не сказал. А может это я сам себе придумал. Вот за что люблю игровые условности, так это за чистоту. Высох я буквально за пять минут, а запах развеялся через десять. Правда память о нем осталась.

Сборы демонов были хоть и недолгими, но хаотичными и довольно бестолковыми. У меня родилось острое чувство де жа вю, если представить вместо чертей, матросов и старшин. То картина точь в точь. Сборы воинской части перед передислокацией. Элитники пытались при помощи пинков и мата хоть как то упорядочить все это дело, но на мой взгляд приносили еще больше хаоса. Когда же наконец все было собранно и упаковано, толпа галдящих сопящих визжащих переселенцев двинула наверх. Подъем занял не так чтобы очень уж много времени. Бесенок посыльный, бежал перед нами и отключал ловушки, впрочем черти прекрасно видели опасность и загодя обходили опасные места. Заодно показывая нам где расположена граница той или иной ловушки. Это было очень кстати, у меня эссенции осталось не так чтобы и очень много, всего - то 34 единицы.

Границу пещеры первым из демонов переступил Шако. Остальные стояли напряженно замерев. Но ничего не происходило. Еще целую секунду толпа инфернальной мелочи стояла, боясь пошевелиться. Первым робкий шажок сделал маленький бесенок рудокоп. Этот маленький шажок был подобен камушку, что взывает сход лавины. С воплями и визгами, все толпа ломанулась на выход. На земле остались лежать два десятка корзин да десяток единиц шанцевого инструмента. Когда последний бесенок покинул подземелья, тогда вышли и мы.

- И что теперь? Будете убивать и приносить в жертву первых встречных?- Спросил я у Шако. Тот поник головой, и про себя прошептал

- Ведь так и знал...

- Ты не думай, я предавать не собираюсь. - Оглядев всю толпу демонов я заорал как можно громче.- Мое слово, вы свободны, идите на все четыре стороны.-

Будут они терроризировать местных нубов или не будут, мне в общем все одно. Может даже и к лучшему если будут. Меньше народа прельстится "Друмиром". Хотя вряд ли, стоит только игрокам узнать что бродят такие высокие по уровню для этой локации монстры, как кланы быстро вышлют отряд зачистки. А вот точка возрождения у них надо полагать в инсте. Так что безобразничать не в их интересах.

-Ну а действительно, чем займетесь?- Подает голос Юра.

-Да пока толком и не знаю если честно. Низшие пойдут за мной, ну по крайней мере большинство из них. Наверное постараемся найти убежище, и там устроимся.- Мысль о свободе была так желанна и недостижима, что получив ее, демоны растерялись не зная, а что же делать дальше.

- Ага сменить одну пещеру на другую, оригинальное решение. Есть идея получше.- мысли неслись ураганом, решение задачки сложилось буквально на лету. Оставалось выяснить пару моментов.- Но для начала ответь на два вопроса. Бесы, какие из них шахтеры? И второй, как вы относитесь к мясу?

- Мясо мы люююбиииим- глаза при этом вспыхнули у всех демонов без исключения, некоторые даже выпустили клыки, представляя себе пиршество.- А вот копают низшие не очень. Числом только и берут. А что есть... ?

- Да, погоди надо с одним товарищем переговорить.- Начинаю в бешенном темпе набивать сообщение Стальношагу.

- Привет, вы еще нуждаетесь в угле?

Ответ приходит всего пару минут спустя, -Привет, да нам уголь нужен, почем продаешь?

-Юра давай подключайся, это по твоей части.- формирую отдельный канал "сделка". И вкратце объясняю Юре ситуацию.

- Есть клан, большой и достаточно сильный, здесь у них нехватка угля. Зато много мяса и кожи. Есть пещера с кобольдами, я тебе про них рассказывал. Эти вот,- показываю на демонов, -своего счастья не знают. Посмотри на их кирки.

- Обычная кирка беса рудокопа. Только раса инферно.

- тип инструмент, Двуручное. Урон 6-8, Скорость 4.2, Прочность: 14/22.

- Эффект: Сила +1, Горное Дело +1,2

- Эффект: Шанс получения угля и серы увеличен на 17%

Даже если они обычную пустую породу будут долбить все

одно накопают кучу угля и серы. А если еще и кобольды подключаться то выхлоп будет нормальный такой. Кобольдам защита, демонам мясо и спокойствие, клану уголь, нам деньги. Все довольны все счастливы. Как тебе такое?

- Супер, один вопрос тебе какой интерес с этого всего?

- Ну опуская тот момент что я чувствую себя немного виноватым перед кобольдами, знаю как помочь неплохим людям, пристроить несчастных бесят, то пожалуй помощь клана в реализации нашего плана. Если проще хочу что бы нас с телегой поближе перебросили к лесу эльфов. Самим пылить до туда далековато. Вроде есть такое дело как массовый телепорт. По идее он должен нас перекинуть поближе.

- А самим купить? - Резонно интересуется Юра

- А ты цену глянь - Отфутболиваю я его. Цена свитка одиночного телепорта порой кусалась, а цены массовых телепортов были просто зачаруешься. Можно было бы конечно купить золото за реальные деньги, да только вот никаких денег у меня не хватит купить один несчастный свиток массового телепорта. То ли дело телепорты устанавливаемые своими гильдейскими магами. Я очень надеялся что затея с углем окупит один такой рейс. Ведь не просто же так цены космические на свитки.

- Тут такое дело- тем временем печатаю сообщение Стальношагу-, речь идет не о разовой поставке, а постоянной добыче. Подключайся к каналу "Сделка" там все объясню.

Вместо ответа пришел запрос на присоединение к каналу Сделка от "Разорителя 59 уровня Стальношага". Естественно я ее принимаю. По второму кругу коротко объясняю ситуацию. Стальношаг обдумывает недолго, практически сразу же дает добро.

- Детали вам лучше обсудить с нашим завбанком. Сейчас я его подключу. - Через минуту приходит запрос на присоединение к каналу "Воина 10 уровня Жаденюжки". По третьему кругу объясняю ситуацию, хоть и игра и вроде бы не вслух все проговаривается, а уже поднадоело.

- Юра ты дальше сам, смотри не прогадай.

- Ребят мы тоже в долю хотим, - неожиданно подал голос один из геомансеров, я уже и думать забыл про них. А вот подиж ты.

-В какую такую долю? Вы о чем?- осторожно интересуюсь я.

- Ну как в какую, вы же сейчас поставки угля обсуждаете, не так ли? Так, можете даже не отвечать. Конспираторы из вас так себе. Или вы думаете мы на кирки не смотрели? Да в первую очередь. Опять же ситуация на рынке с углем так себе. Добывать

конечно муторно, и продавать нпс смысла мало, слишком уж низкая цена у них. Так что остается аукцион. А там все что выкладывается тут же скупается. Да и выкладывается в общем то или мелочь или неликвид. Сейчас все дружно принялись железо ковать, его кстати тоже нету практически в продаже. Ну и остальное не так уж и сложно сложить. Так что мы тоже хотим в долю, скажем... 10 % от прибыли

- Каждому?- не удерживаюсь я от банальщины.

- Вообще то мы на двоих хотели, но раз вы так любезно предлагаете то мы не в силах отказаться.- Такки сама любезность, а я подумал что язык мой, враг мой. Сорока всем своим показывала что полностью согласна с последним утверждением.

- Ладно черт с вами, сам дурак что озвучил. Вот только как вы получать прибыль то намерены?

- А вы как? - сразу же интересуется Хогнус

- Ну положим денежка будет на Алдатака.. Аладатака...Короче на Юру приходить, мы с ним друзья в реале, он мою часть всяк всяко передаст. А Вас как прикажешь искать?

- А мы клан замутим. И кстати так проще даже будет. А что, денежкой скинемся да и организуем.

- Ребят не в обиду, но нам клан нужен как зайцу пулемет. Даже если организовывать, тогда нужно над названием думать. Абы какое не пойдет. Оно должно быть реально пугающим. И даже не просто пугающим, а пугающим до дрожи, до икоты. К тому же быть еще и тематическим. И прошу прощение подходить под мой ник и облик. Не под Юрин или ваш, а под мой. Вы согласны создавать клан на таких условиях?- Нависаю над ними, надеясь отвадить от этой дурацкой идеи.

- Круто, настоящий ролплейный клан, да без проблем! Конечно мы согласны!- вот что ты будешь делать? Юра показал жестом одобрение, мол он тоже за клан. И этот туда же.

- Ладно, давайте думать над названием тогда.- И тут посыпались названьеца, одно дурней другого. Вестники всех мастей, крови огня смерти и еще бог знает чего. Девостаторы, терминаторы разрушители, кровавые сердца, храбрые сердца и еще бог знает какие сердца. Но мозговой штурм обычно приносит положительный результат. Я зацепился за "Ловцов душ". На удивление название было свободным. Юра не отвлекаясь от "переговоров" принял предложение на вступление в клан. Я стал главой клана, Юра Хогнус и Такки моими замами. Стоило данное удовольствие сто золотом. Единственный аспект по управлению кланом на который я обратил внимание. Так это на невозможность без моего согласия сменить его название. Осталась мелочь, доставить без эксцессов всю толпу бесов и

чертей к пещерке кобольдов. Да и как то убедить демонов не трогать тех несчастных.

Наше предложение Шако выслушал и тут же согласился. Уж не знаю чем они питались до этого, но главным условием, и чуть ли не единственным, было трех разовое питание мясными блюдами на каждую проклятую душу. Хотя по словам самого же Шако, можно даже и не готовить. Сырое тоже на ура пойдет. Второе важное условие была постройка сцены и личного жилища для Шако. Для начала сойдет и обычный помост с кибиткой гримерной. Семафорю Юре о включении этих пунктов в договор, тот поморщился было, но потом удивленно кивнул. Мол приняли и это требование. Очень и очень нужен уголь клану злых солнц. Знать бы с чем это связано. Отговорка что для прокачки профессии могла сгодиться раньше. Но после удовлетворения требования Шако о сцене, в нее может поверить только самый безнадежный оптимист.

Прикинув по карте расстояние до пещеры я облегченно вздохнул. По моим расчетам туда мы сможем добраться за часа полтора два. Если конечно двинем на прямую. По таймеру нам до выхода оставалось еще два с половиной. Запас по времени есть, но нужно выдвигаться немедленно.

- Грузите что получится в телегу, у нас мало времени. Надо немедленно выдвигаться.- Командую я. Шако лишь кивает подтверждая мой приказ и толпа бесов начинает складировать свои пожитки в мою телегу. Благодаря этому я смог оценить запас продовольствия да и просто лут просмотреть. В целом и общем, бесовская ватага тащила всякий хлам. Одной пустой породы набралось почти с тонну. По тихой грусти я "выбросил" ее. Здоровенная земляная горка образовалась позади телеги, Шако вопросительно поднял одну бровь, но разглядев что именно я сбросил, молча согласился с моим решением. Конечно здорово иметь подчиненных которые буквально исполняют приказы, но не всегда. Бесы сгрузили все свои заплечные корзины, и не важно пустые они были или полные. Все значит все. Угля набралось не так чтобы и очень уж много, всего полтора центнера, причем уголь шел с пометкой "низкого качества". Но на безрыбье и рак рыба. Сколько именно рудокопов у Шако в подчинении, я смог примерно оценить по заплечным корзинам. Выходило что почти три сотни. Интересно "злые солнца" смогут прокормить их всех или будут держать на голодном пайке как и стражу? Вроде как обещали, да только ведь мы уйдем и что тогда помешает пересмотреть меню для демонов? Ладно, в конце концов они демоны, а не пушистые белые кролики. В случае чего просто перенесутся в пещеру. Телегу загрузили довольно споро и

основательно. Масса груза превысила расчетную, почти на двадцать процентов.

Правда на скорость передвижения это практически не повлияло. Разгрузившиеся демоны могли следовать за телегой не отставая, и это было главное. Импы же облюбовав крышу нашей телеги, решили прокатиться с ветерком. Пара элитных чертей охранников забрались на телегу, и теперь сидели рядом с копъеметом, свесив копытца. Остальным же ничего другого не оставалось как глотать пыль из под колес. Шако расположился рядом со мной, остальные же расположились в "салоне".

Лошадки мерно трусили таща нашу телегу фургон по относительно безлюдной местности. Мобы что посообразительней убирались с нашего пути. Пару раз мы наткнулись на маленькие табуны зивертов, они опасности для нас не представляли. Так дали полюбовались на себя, да заодно и демонов собой покормили. Впрочем последние перекусывали на ходу, и время мы на остановку не теряли. Был табун на двадцать голов, и нет его.

- Послушай Шако, ты сказал что я почти ваш. Насколько я ваш уже?- Обратился я молчавшему демону.

Тот повернул свою увитую рогами голову и внимательно так посмотрел на меня.

-Достаточно наш что бы низшие тебя остерегались, но недостаточно что бы высшие тебя не прихлопнули как муху.

- Не ужели все взаимоотношение у демонов построены на силе?

- А у кого они по другому построены?- ответ демона меня озадачил. Я хотел было ему возразить, мол есть же и другие стороны, но подумав как следует, промолчал. Ведь по сути большинство людей законопослушно не потому что они такие добропорядочные. Нет, отнюдь, лишь из за страха перед неизбежным наказанием со стороны государства. И как только страх притупляется законы начинают неизбежно нарушаться, или подменяться другими. Ну к примеру на воровские понятия. Которые тоже основываются отнюдь не на чести и благородстве, а на страхе перед большинством. Что бы там ни думали себе восторженные юноши, прельстившиеся воровской романтикой и шансоном. Робингуды бывают только в книгах да фильмах. Да и то, начни разбираться и вместо романтического образа возникнет мерзкая уголовщина. Казалось бы, красивый и немного даже утопический мир. Где каждый может быть тем кем он хочет. И нет вроде бы нужды идти в услужение к другому такому же игроку. А вот поди ж ты. У самого уже трое подчиненных. И ведь даже не принуждал, не запугивал. Сами пошли, вроде бы все ясно, все

ради денег, да и власть моя формальна. Но как ни крути власть. А ведь мне в принципе и даром она не нужна. Тому же Юре было бы логичней стать главой. Но он даже не попытался возмутиться. Хрен с ними с прихлебателями, что сейчас анекдоты травят в салоне, они никто и звать их никак. Ну покрайней мере пока. Попытайся они выдвинуть свою кандидатуру на главу клана, послал бы их лесом. А так вроде под присмотром будут, вроде не дураки трепаться обо всем увиденном в инсте. Так я можно сказать заткнул им рот, дав им эти двадцать процентов. Я и так уже троих врагов наплодил. То конечно мелочь конечно пузатая, а не враги. Но в друмире и эта мелочь может сорвать план. Да и чувствую что не последние это враги.

"Интерлюдия

(Опять ушастые).

Три звезды эльфов бесшумно и незаметно пробирались сквозь заросли проклятого леса. Деревья были покрыты белесой плесенью. Мерзкой на вид и ужасно вонявшей. Под опавшими листьями постоянно шло шевеление, черви и мокрицы были самыми симпатичными из населявших подлесок существ, что заполонили это место. И чем дальше они продвигались тем отчетливей виднелись следы порчи, насланной врагами альвов в стародавние времена. Сердце этого леса было отравлено и полно злобы на перворожденных. Ветви стремились зацепить одежду, корни подставить подножку, зловонные ямы с затхлой водой казалось проявлялись в шаге от перворожденных. Но это только начало. Пока это только окраины, ближе к сердцу сопротивление возрастет. Но Олю это не пугало, хотя теперь она представлялась по-другому. Айре Маэтон была оказана великая честь сопровождать ее подругу Насилмэ Турэ. Сама королева благословила их поход по очищению сердца леса. В каждой звезде была одна сирена, ее то и надо было защитить по пути к месту силы. Слабые и практически беззащитные в ближнем бою, сирены были незаменимы для проведения заклинаний высших ступеней. Именно их песни вылавливали те незримые ручейки живой силы из общего бурного потока силы, и направляли их на ведающих путь. Именно они были проводниками чувств леса, позволяя призвать лесных защитников в случае опасности. Но главное, именно они могли провести очищение сердца леса, пускай начнут они с окраины. С маленькой опушки, что имела свой росток защитник. Он еще не обозлился на первородных, хотя был изрядно напуган и опечален. Политические интриги, так мало понятные лесным альвам, не давали провести очищение раньше. И вот наконец все сошлись к единому мнению, пора спасать проклятый лес. И хотя место с которого надо было на начинать вызывало много вопросов, многие лесные были рады что наконец то Королева приказала начать очищение. Те кто был попроще искренне считали что пришло их время. Мол, Королева обратила свой милостивый взор к лесу. Кто поумнее да постарше думали что не все так просто, но держали свое мнение при себе. Их цель похода находилась на самой границе с чернотопью, место неприятным, да и попросту опасным. Вотчина Скаернов, или как еще звали низшие расы, Крысюков. Очень скверные ребята, бок о

бок ходившие с порождениями плана смерти и праха. Казалось ожившие зомби и скелеты не замечают крысюков, пока те не предпринимают попыток отобедать каким ни будь отбившемся "нетрупом". Кто из них более прожорливый, Скаерны или немертвые, Айра сказать не бралась. Да и не кто бы не взялся. Иногда Скаерны сбивались в стаю, и под предводительством очередного крысиного короля, совершали опустошающий набег на соседей. Неся за собой опустошение смерть и болезни. Правда поход мертвых был куда как опасней, хотя и случался не в пример реже. Да и двигались мертвые неторопливо и обстоятельно. Прежде чем черная волна успевала приблизиться к границе, альвы уже успевали всласть назаседаться и прийти к соглашению. А потому выставить войско, с союзниками или наемниками в первых рядах. Всеобщие мнение что альвы лучшие стрелки среди всех прочих рас, позволяло не подставляется под удар первыми. И все же и у альвов были свои бойцы ближнего боя. И пускай большинство перворожденных относилось к ним со скепсисом, они не могли не признать что и такие необходимы. Айра уже привыкла что при упоминание выборного пути, старшие альвы начинали смотреть с легкой грустью сожалением и.. разочарованием. Пусть, это ее судьба. Сейчас она абсолютно счастлива, она наконец то делает то что хочет и умеет, а не слушает вечных нравоучений старших. Даже ее родители и те постоянно чему то поучали, все время были ей недовольны, ее учебой, ее увлечениями, ее друзьями наконец. Конечно она научилась скрывать свои настоящие мысли, и прикинулась пай девочкой. Пошла на танцы где неожиданно для себя нашла увлечение на всю жизнь. Ее подруга Юля не была в таком же восторге от танцев, и после непродолжительных поисков, в той же музыкальной школе, она нашла свое призвание, вокал. И вот теперь такая удача, Айра и Насилмэ выполняют "божественное" задание. Не взирая на их не особо большой уровень 33 и 35, и низкую славу, они обе были приглашены самой Королевой. Сначала Айра расстроилась, ее пригласили лишь как довесок к Насилмэ. Королеве срочно понадобились все сирены. Но потом успокоилась, ее подруга выпросила включить ее в состав группы. Фактической пользы от нее никто не ждал, собственно как и от Насилмэ, но не взять после приказа самой Королевы не посмели. Почему их погнали своим ходом, Айра даже не задумывалась. Давний совет "не искать логическое объяснения действиям нпц и принимать их такими как есть" помог быстрее уйти в провал, ее подруга дольше сомневалась и потому друмир открыл свои объятия позже. Надо пробираться в поле незначительности, поддерживаемым их главой звезды ведающим путь Аналто 102

уровня, значит надо. Надо полдня пробираться в полусогнутом положении мимо групп агрессивных чудовищ, значит есть в этом смысл. Хотя разобрать на составные части группу скелетов, их главному силовику, песчаному эльфу рейдеру 109 уровня, не составило бы особого труда и не заняло бы много времени. Редкие стычки все же случались. В основном с неразумными тварями, такими как блуждающий яростный дух леса или огонек зараженной рощи. Идти в группе под предводительством нпс, было интересно и захватывающе, хотя и немного утомительно. Нпс словно не ведали усталости и шли как заведённые, просить о привале Айра не решалась, но ее подруга, столь бережно оберегаемая всем отрядом, выдыхалась гораздо быстрее ее. Ее просьбы выполнялись тут же и со всяким старанием, хотя постоянно и напоминалось что им необходимо спешить. Правда в чем причина спешки никто так и не проговорился. Аналто был очень умен, и постоянно контролировал каждый свой шаг, каждый свой жест и слово. Тринальдир, песчанный рейдер хоть и был горяч и на слова не сдержан, обладал чудовищным акцентом. Ясно его понимал только Аналто, да и то видимо не без помощи своей силы. Третий же "старший", лесной эльф хранитель троп Турэиль 98 уровня, постоянно пропадал в дозорах. Так как он был самый умелый в маскировке. Когда же он был рядом он был всегда сосредоточен и молчалив. Айре пришлось приложить немало сил прежде чем она разговорила этого молчуна. На удивление Турэиль, оказался игроком в срыве а не нпс, только стаж его был немного больше чем у Айры. А молчуном он оказался от природы, да и стеснялся он общества девушек. Его застенчивого румянца Айра не могла разглядеть из-за боевого камуфляжного раскраса Турэиля, в миру Николая. Как оказалось он также был абсолютно не в курсе причины спешки. Поделился своим соображением, что столь глобальный ивент не мог остаться без внимания игровым сообществом. И наверняка будут сгенерированы встречные задания для противников перворожденных, сорвать очищение леса. Как он предполагал на второй или третьей фазе надо быть особенно на чеку, хотя и сейчас нельзя расслабляться. Увидит какой ни будь нейтрал, как пробираются тайком перворожденные, да и решит проследить, куда это они собрались. И все, пиши пропала. Даже если быстро убить есть шанс что настучит такой нейтрал открытое сообщение в открытый канал в каком ни будь сером городе. И все, провал божественного задания. Для обычных игроков просто неприятно, а для сорвавшегося смерти подобно, или всеобщие презрение, или заточение или что самое страшное изгнание. Так что надо быть начеку. Зато если квест выполнить.... Ухх. Много хорошего

можно получить. Так что советует он быть девчатам осторожней.

Звезда Аналто уверенно двигалась вперед к цели, намного обогнав своих соседей. У Аналто были свои причины подгонять свою звезду, он должен быть первым, пускай и в такой малости.

***

До пещеры мы добрались за десять минут до выхода. Последний участок был относительно чистым, и мы смогли чуть ускориться, наверстывая задержки из за мелких стычек. В основном разнообразные агрессивные мобы цеплялись к относительно слабым бесам. Приходилось спасать болезных, правда двоих мы потеряли безвозвратно. Восстановились они судя по всему в инсте. Шако по этому поводу не переживал, он вообще относился к своим подчиненным довольно прохладно, за исключением пожалуй элитных охранников. Судьба отдельного беса волновала его мало.

- Пойми, слабейшие в массе своей, безлики.- Говорил мне Шако- Они мало что разумеют и больше напоминают собой безмозглых животных. Что бы искра разума зажглась в них, необходимо приложить массу усилий. Да только смысла в этом нет. На кой ляд тебе сдались рассуждающие рудокопы или носильщики? Их дело выполнять приказы, а не рассуждать. Не ровен час еще перечить начнут.

- А чего ты тогда над охранниками трясешься?- спрашиваю я.

- Они другое дело, я не могу ведь везде успевать. Кто- то же должен мелочевку разгребать. Очередь за едой к примеру организовать или следить что бы низшие не отлынивали и откровенной фигней не занимались. Так что толика ума им все равно нужна. Но и перебарщивать нельзя, иначе как начнут сомневаться да оспаривать приказы. Я уже с одним гнездом доигрался, все хотел равных себе вырастить. Пришлось потом лично умерщвлять.

Представителей "злых солнц" мы ждали только с утра. И на ночь мы загнали телегу и большую часть демонов в пещеру. В ту что могла вместить в себя мой фургон.

- Шако, мы на ночь, ээ отойдем, будем только с утра присмотри, за имуществом. Хорошо?- Осторожно поинтересовался я. Шипастик конечно отличный сторож, но он один. Хогнус и Такки уже вышли из игры, сказав что будут ближе к семи часам вечера по Москве. И выбрав телегу в качестве точки привязки спокойно себе так "заснули" в салоне. Я наконец - то смог пронаблюдать за процессом выхода из игры. Минут пять их тела еще "спали". Грудь мерно вздымалась, отмечая дыхание, слышался негромкий храп. Но вот они успокоились и... одеревенели. Переход из условно живого состояния в состояние манекена был неуловим. Но я теперь чувствовал что передо мной

нечто не совсем живое. Кукла или робот. Конечно странно давать такие определения цифровым аватарам, да только разница была ощутима. Что то едва уловимое исчезло из тел геомансеров. Сознание? Душа? Я не находил ответа. Сознание ведь покинуло эти тела как только их реальные владельцы нажали кнопку выход, а в переселение душ я не верил. Смешно, эти самые души я направо налево поглощаю, да только вот не верю я в наличие ее у цифрового мира. Вряд ли я смогу действительно поглотить человеческую душу. Не важно в друмире или реальном. Я не антихрист и не демон. Добрым христьянином меня тоже нельзя назвать. Большую часть жизни в бога и церковь я не верил. Скорее был убежденным материалистом, и был твердо уверен в торжество науки и человеческой мысли, над глупыми страхами и суевериями. Служба на флоте лишь немного поколебала мои гранитные убеждения. Теперь в чертей всех мастей, я верил также твердо как и в ядерную физику. Уж на чертей то я насмотрелся, ими теперь меня сложно напугать. Мир гораздо более широк и глубок чем мы способны его видеть. Это правда не означает, что нужно принимать любую ересь за чистую монету. Но и с ходу отметать все что не по нраву тоже нельзя. В конце концов у меня есть голова чтобы думать и глаза чтобы смотреть. Ноги чтобы ходить да и руки чтобы творить. Так что у меня есть все, чтобы самому творить свою судьбу в этом мире, а то и изменить его. Во всех смыслах.

- Да без проблем смертный, присмотрим за вами. Можете наслаждаться в своем плане. Я то давно в курсе о вашей слабости, но не бойся. Не выдам я ваш секрет.- Шако аж надулся от собственной значимости, я если честно не сильно то и удивился. Глупо рассчитывать что столь сообразительная псевдо личность не имеет собственного объяснения явления входа выхода игроков из игры. Где он правда видел не совсем ясно, ну да он темная личность. А может это просто "объяснялка" для наиболее сообразительных нпс, подкинутая разработчиками. Чтобы кремневые мозги не перегорели. Помню один старый советский фильм, про освоение космоса, Москва - Кассиопея называется. Подростки за неимением оружия плавили мозги андроидам простенькой загадкой про А и Б. Наивно и смешно конечно теперь его смотреть, но зерно истины в этом было. Какая бы сложная вычислительная техника не была, она не застрахована от сбоев, да и от логических парадоксов тоже. Несомненно есть масса способов защитить программу от сбоев, но иногда видимо проще дать объяснение которое вписывается в общую картину мира. И все сразу становятся довольными, и логика не нарушена и антураж соблюден да вопрос вроде как закрыт. Мелькнула

озорная мысль загадать Шако загадку про "А" и "Б", но решил что не стоит. Мальчишество какое то, да и разгадает скорей всего.

Поблагодарив его, мы устроились тоже вроде как спать. А сами инициировали выход из игры. Закрыл глаза я в телеге фургоне, а открыл в вирт капсуле в насквозь пропотевшем комбинезоне. Сунулся было в ванную, но шустрый Юра успел опередить меня. На минуту но опередил. Пришлось ждать пока освободит. Хотя конечно он хозяин в доме, но отношения в игре волей не волей проецировались и на реальный мир. Хотя чего тут удивительного. Помню как то натыкался на одно занимательное сообщение в сети. Давно еще, когда о вирт мирах еще только задумывались. Сообщение относилось к разряду курьезных, как тогда считали, но занимательных. Некий молодой человек то ли пятнадцати то ли шестнадцати лет отроду сделал предложение руки и сердца своей виртуальной подруге. Сыграли свадьбу в ммо игре, где собственно они и общались, и принялись назвать друг друга мужем и женой. Казалось бы чего тут такого. Сплошь и рядом люди развлекаются, играют свадьбы в вымышленных мирах, называют суженными неизвестных в действительности людей. Но та история виртуальной свадьбой не закончилась. После пришествия некоторого времени, молодожены решили оформить отношения и в реальности. Ну дело несомненно благое, институт семьи уже тогда переживал не лучшие времена в развитых странах. Подождали бы пока жениху исполниться восемнадцать и дело с концом. Но влюбленные решили что им жизненно необходимо бросить все и начать жить вместе немедленно. И тут начинается грустное. Невесте оказалось тридцать девять, я цифру запомнил почему то, и у нее уже был муж и двое детей. Но это не остановило влюбленных, с мужем она развелась оставив тому детей и бросилась в объятия своего нового суженного. Вроде бы с месяц прожили они счастливы, пока женушку не привлекли за растление малолетних родители жениха, а жениха не поймали за руку при попытке подачи поддельных документов. Еще тогда мне эта история показалась не веселым курьезом, как ее пытались преподнести СМИ, а грустной трагедией. Я пытался узнать о дальнейшей судьбе влюбленных, не образумилась ли мать двоих детей? Не встали ли мозги на место у юнца? Но натыкался на глухую стену. Вроде как после того как невесту посадили, эти двое выбыли из бытия. Понятно что самое интересное прозвучало уже, и историю этих двоих использовали многие в своих интересах. Причем зачастую в противоположных. Но почему то никто не пытался узнать что же происходило дальше. Срок невесте дали весьма скромный, а жениху и вовсе назначили домашний арест. Почему те же

правозащитники, что кричали о необходимости снижения возрастного порога для создании семьи, не пытались на примере этих двоих показать. Вот мол живут и радуются теперь. Или почему противники компьютерных игр, использовали саму историю для своих аргументов, типа игрушки разрушают семьи. Но при этом и у них история заканчивается арестом невесты и приговором. Дальнейшая их судьба покрыта тайной, неужели все журналисты решили оставить этих двоих в покое? Слабо верится. Я допускаю что часть акул пера действительно честные и порядочные люди, ну хотя бы из теории вероятности ведь должны же быть такие. Но большая их часть успешно подтверждает мнения большинства что они беспринципные люди, часто пишущие не правду, которую мало кто хочет слышать, а то что хочет услышать в первую очередь работодатель, ну и читатели в итоге. Видимо судьба тех двоих была ничем не примечательна, а потому и неинтересна. О простых людях если и пишут то в контексте каких - то событий. То ли эти события сделали обычного человека героем, то ли жертвой. А по мне уже тогда надо было озвучивать проблему переноса взаимоотношений из виртуального мира в обычную жизнь. Да только кому это надо, игроделам? Производителям комплектующих? Владельцам торговых сетей? Нет этим людям оно по барабану. В правозащитные организации, что наши что европейские, я верил слабо. Вот к примеру начать компанию по спасению пингвинов от русских нефтяников они могут запросто. Или к примеру компанию против гомофобов или еще каких "фобов". Спасая всех представителей меньшинств от посягательств "гетеросексуалов". Тьфу ты, слово то подобрали. От посягательств нормальных мужиков на нежные головешки всяких разных безобразных. Да и то после чье - то указки сверху. А до тех пор судьба этих "разных" была в руках самих "разных". Я к ним никак не отношусь, то ли хожу с широко закрытыми глазами, то ли еще по какой причине, ни одного живого "разного" еще не видел. Видел панков, видел кожанноголовых, видел даже такое недоразумение как Эмо. Насчет последних я правда не уверен, да и вот так сходу не брался определить что это за чудо передо мной. Оля когда попыталась заболеть чм.. эмо движением, получила волшебную пилюлю ремня и болезнь куда то испарилась. И больше я не натыкался на это черно розовое сопливую заразу.

Так что как была не озвученная проблема переноса взаимоотношений в реальность так она и осталась. Ладно я себя могу за руку поймать. Уже вроде бы хотел возмутиться, какого мол черта этот мелкий поганец вперед меня полез мыться. Да только "мелкий поганец" в жизни был не намного меньше меня,

да и к тому же это я у него в гостях. Так что как ни крути, тут я не прав.

Сполоснувшись под душем и надев свежую смену белья, запасливо приготовленное супругой я почувствовал себя посвежевшим и чертовски голодным. Как всегда вкуснейший ужин от благоверных исправил это. Сыто отдуваясь мы с Юрой вышли на балкон "подышать" а заодно и поговорить. Поначалу мы просто молчали, думая каждый о своем. Но вот Юра закончил дымить, и под мой неодобрительный взгляд отправил тлеющий окурок в свободный полет.

- Знаешь Юр, здесь не друмир, мусор сам по себе не исчезнет через пару часов.

- Ой, только не надо мне нотаций читать. Я уже давно не мальчик, ну что изменится если я перестану бросать? Думаешь, станет чище? Да как бы не так. Дело ведь не во мне или курильщиках нашего дома. Чисто там где убирают.

- Юр, а давно ли ты в последний раз на субботник выходил, чтобы убрать за собой?

-Давно Борь, тут ты прав давно. Да только давно никто эти самые субботники не организовывал. Да и потом, есть куча людей которые деньги за чистоту от меня получают. Я ведь налоги плачу и немалые. Вот ты. Сколько ты в год заплатил налогов в том году? Ты хоть вообще знаешь сколько и кому ты платишь? Нет? А я знаю, я ведь бухгалтерию лично просматриваю. Знаешь, только одних моих выплат за экологию хватит чтобы во всем нашем районе организовать нормальную уборку территории. Иногда у меня складывается впечатление что некоторые налоги придумывают на ходу. За загрязнение воздуха заплати, за выброс пыли заплати, за вывоз на полигон заплати. А я ведь цемент Борь произвожу, цемент и доски. Ну какие такие в богу душу мать выбросы. А ты тут еще с окурком пристаешь. Надоело Борь все. Гори оно все синем пламенем, надоело. И если честно давно уже. Вот скажи, сколько ты моря бороздил? Десять, пятнадцать лет? И что в итоге. Где здоровье и молодость, чего добился? Образование получил, это да это молодец. А вот дальше зачем остался? Думаешь оно надо было кому? Может кто из обычных людей сказал тебе спасибо за твою героическую? Государство? Не смеши, сколько у тебя той пенсии? Так что на хрен твоя служба никому не нужна была, и ты никому...

Бац бац, шлеп. Двоечка прописанная от души отправила в нокдаун хозяина квартиры. Кулаки мгновенно заныли, давненько я не пускал их в ход. Но вот тут не удержался.

- Запомни, сам не служил так и нечего хаять службу.

Забылся ты Юрец. Ну так я тебе напомню, если ты откупился то это не значит что вокруг все такие. Еще услышу от тебя что ни будь по поводу службы, опять схлопочешь. Уж не обессудь. Что государству стал вдруг не нужен, так - то моя печаль, а спасибо я много раз слышал, от многих достойных людей. Да и служил я не за спасибо и за награду, а за идею. Или тебе напомнить что есть такие понятия как честь и достоинство? Что до зарплаты, так служивый человек и не должен на бытовые мелочи отвлекаться. В общем я тебя предупредил, еще раз и дружбе нашей конец, тут правда за мной. - Понимаю что переборщил, но и оставлять такое заявление просто так не мог. По многим вещам я с Юрой готов согласиться, по многим поспорить, но только не с тем что служба не нужна или это пустая трата времени. Юра вообще исключение, он один из тех откосивших с кем я поддерживал дружеские отношения, и даже мог сказать что - то хорошее. По мне так не служил, то и не мужчина. Остальное все прикрытие собственной трусости. Допускаю что инвалиду в армии делать нечего, а с другой стороны. Вон яркий пример пароолемпийцы. Рук ног нету, а многим здоровым фору дадут. Главное желание.

- Борь ты чего, я же не хотел. Борь ну ты в самом деле...- Юра ошарашено хлопал глазами, что такое во мне испугало его не на шутку.

- Ладно вставай давай, горемыка. И это, извини меня, погорячился немного, но за словами своими следи в следующий раз.- протягиваю ему руку помогая подняться с бетонного пола балкона. "Очки" уже начинали темнеть, да и ухо уже опухло. Завтра будет красавцем мужчиной.

- Мальчики у Вас все в порядке?- Доноситься обеспокоенный голос Макаровой.

-Да, я тут немного упал..- нелепо пытается отвертеться Юра. Чует кошка чье мясо съела. Естественно ему не поверили, я получил взгляд полный ненависти от его супруги, неодобрения от своей.

- Ну ка быстро помирились, детский сад честное слово. Здоровые лбы, а хуже мальчишек.- завела свою песню моя половинка- так себя пацаны ведут, совсем вы с этой игрой с ума посходили- ну вот мы еще и виноваты, что другого способа вытащить детей нет- играетесь в свое удовольствие- это еще с чего вдруг?- а мы тут переживаем, места себе не находим.- тоже достаточно спорное утверждение. Еще много чего мы выслушали от своих благоверных, но главное вектор раздражения сместился. И в итоге мы с Юрой привычно уже стали виноваты во всем. Ну а раз привычная ситуация то и решается она привычными уже методами.

По дороге домой у меня была передышка, но дома мне уже досталось по полной. И что за дурацкая привычка выбирать момент когда я больше всего устал, чтобы начать серьезный разговор. Домашнюю баталию жена начала в обычном своем ключе. Да только сегодня я был измотан больше обычного. А потому пожелав ей спокойной ночи рухнул в постель и моментально отключился. Я еще успел услышать какой я бесчувственный и что совершенно ее не люблю, но не сил ни желания протестовать уже не было. Снилась мне какая -то муть. Вроде как сидим мы всей семьей за обеденным столом, да только под ногами у нас черная жижа хлюпает, а в расписных тарелках лежат зеленые искорки эссенции.

- Дорогой ты в порядке? Почему ты не ешь?- обращается ко мне моя половинка. Да вот только вместо глаз у нее огненное зарево. Я с ужасом отворачиваюсь от жены и смотрю на дочь. И понимаю что не узнаю ее. Уши ее удлиняются с каждой секундой, а глаза начинают увеличиваться в размере. Вместо Оли теперь сидит совершенно чужое, холодное и надменное существо, с высокомерием и не приязнью глядевшие на меня. В ужасе просыпаюсь в холодном поту. Один на нашей двуспальной кровати. Жену я нашел спящей на диване в гостиной. Уйти не ущла, а протест выразила. Но и так дело не пойдет, поднапрягшись поднимаю ее на руки, естественно она от этого проснулась. И отношу ее на руках в спальню, а заодно выслушиваю бессвязные обвинения во всех смертных грехах. Бить правда не решилась, хотя и замахнулась было, но вовремя сообразило что это будет не в ее пользу. Мирились долго, до утра, уснув за полчаса до сигнала будильника. Как же я ненавижу такие ночи. Мне проще с ротой разгильдяев справиться, чем с одной любимой женщиной.

К Юре я ехал совершенно разбитый, не выспавшийся, с опухшим ото сна лицом, с ноющими костяшками на руках и расцарапанной спиной. Юра правда выглядел куда как хуже. Буркнув приветствие он первым полез в свой гроб, ну и я следом за ним. В друмире должно полегчать. Вроде как даже похмелье не так мучает в виртуальном мире, конечно если автоматика не настроена на распознавание и отсеивание тех кто под мухой или под кайфом. Слышал вроде есть такая опция, да только подключается она добровольно, а потому не очень ясно зачем она такая вообще нужна. Из той же области что и замок на холодильнике, лично повешенным. В надежде что он помешает обожраться ночью. Ага, помешает как же. Да даже если ключ выкинуть, разве это остановит нашего человека задавшимся какой либо целью по - настоящему? Например во что бы то ни стало,

вскрыть ночью холодильник?

Привычный и вроде бы уже ставший необходимостью ритуал, закрыть глаза в мире полного реальных проблем, чтобы открыть их в мире полного проблем надуманных. Хотя может наоборот?

Тела Хогнуса и Такки уже исчезли, интересно будет понаблюдать момент входа их в игру. Как это выглядит со стороны? Я пока еще не видел. Впрочем долго мне рассиживаться в раздумьях не дал Шако, с ходу сообщивший что нас уже ждет представитель клана злых солнц. Незнакомый мне бледно зеленый орк сорок восьмого уровня, дожидался меня в тени пещеры недалеко от входа. Солнышко друмира уже встало, и начало как следует пропекать землю. И находится под его палящими лучами было никому не охота. Даже оркам.

Короткие приветствие и сразу же быка за рога. Я предъявил образцы угля, впрочем не вызвавшие особого энтузиазма у представителя клана. Дальше шли уточнения, последние попытки выторговать более выгодные условия, но тут уж блеснул Юра. Лишнего ничего не отдал, и более того оставил "шахту" в нашем полном распоряжении после выполнении всех наших обязательств. Мы как оказалось должны еженедельно поставлять четыре тысячи единиц угля какого получиться качества, взамен получаем тысячу единиц мяса или мясных продуктов. Даже беглый осмотр аукциона подтвердил мое предположение что мы отдаем уголь практически бесплатно. Одна мера угля примерно равная килограмму, стоила от трех с половиной серебром. Кусок сырой свинины весом в три килограмма всего семнадцать медью. Взамен нас охраняют, делают скидку на закупку расходных материалов, принимают в альянс и выделяют строителей и землю для всех наших причуд. Как выяснилось представитель от клана был никем иным как прорабом. Если быть до конца точным орк "Злобарръ", разоритель 48 уровня был игроком с запоротым персонажем. Не брошенным по каким то своим соображением. Изначально видимо шел на ПВП воина, но по пьяни вложил бережно хранимые таланты и характеристики последних десяти уровней во что придется. И вот теперь он, обладатель персонажа инвалида, выполнял поручение клана по обустройству союзного мини клана. По мнению самого Злоборря у шахтеров название было чересчур крикливым и не соответствующие их задаче. Им бы подошло что ни будь более спокойное, ну вроде копатели или короли угля, а то ишь "ловцами душ" обозвались, ну да их проблемы. Хотя конечно молодцы, где то целую толпу нпс нашли. Их клан бился бился, да ничего путного из нпс рабов не вышло, да и ближайшее месторождение угля было вне зоны влияния

клана. Приходилось покупать втридорога да и по чуть чуть. Так что получил Злобаррь задание от клана, любой ценой добиться от союзного клана поставки угля. Было сказано: хочешь умасливай, хочешь не умасливай, хочешь сам в шахту лезь и добывай, но чтобы уголь был. Лезть в шахту и добывать Злобаррь не хотел, а хотел он чтобы его пропоровозили до сотого. Хотел он обратно в офицеры клана, как когда то до его пьяной выходки. Тогда он сможет выравнить свои характеристики, и хотя в топ лучших силовиков ему уже не попасть, но будет просто хорошим офицером. А там и льготы и походы к девочкам в дома терпимости, да и просто почет и уважение. Никто ему ничего прямо не обещал, так намекнули на такую возможность, но он уцепился и за нее. Домыслив все несказанное и не обещанное. И тут его от мечты отделяют два капризных препятствия, мелкий шнырь и пройдоха гоблин с не выговариваем ником на трезвую голову Алдатакатил. Все что то требующий и требующий. Но это куда ни шло. Второе препятствие был Шут. Именно так нпс Шут, принадлежавший клану ловцов душ, и требующий чтобы ему построили помост и домик гримерку. Все бы ничего, да только вот Злобаррь даже понятие не имел как это все построить. Вторая проблема была в том что он не мог построить шахту, поскольку пещера в которой столпились демоны всех мастей была пустая. Абсолютно пустая порода. Он и так и эдак примерялся, игра абсолютно точно выдавала что тут строить шахту нельзя. Однако демоны смогли как то добыть в ней немного угля, только для того чтобы продемонстрировать это ему. Постепенно мозги у Злобарря начали вскипать от двух постоянно жужжащих голосов. Хорошо что глава их мини клана смог прийти на выручку, вмешавшись в тот момент когда Злобаррь думал, а не достать ли ему его секиру палача? Исключительно для сохранения душевного спокойствия. Коротко и по существу Бейкруши обрисовал ему ситуацию, выходило что демоны видят выход угля именно тут, только потому что они нпс, и для них правила игры немного другие. И обычную шахту строить для них не нужно. Лучше построить два склада один под уголь второй под серу, а они уже сами будут их заполнять. Помост нужен исключительно для поднятия морально волевых бесов, и благословления их на трудовые подвиги. Если неизвестно как строить помост для представлений сойдет помост для казни, рубанком и стамеской его уже сами черти доведут до нужного состояния. Заморачиваться и выяснять как выглядит гримерка тоже не стоит. Сойдет и маленький домик, все одно лицедей подстроит его под себя, главное чтобы был вместительный шкаф и большое зеркало. Еще было необходимо построить столовую, сойдет и просто длинный барак, бесы

несильно притязательны, могут поесть и так, но лучше все же отвести под это специальное место. Ну и главное обнести все это дело забором с двумя наблюдательными вышками.

- Ага чтобы демоны не разбежались- выдвинул предположение Злобаррь.

- Нет, чтобы их не перебили игроки- ответ Бейкруша, немного озадачил его. Но желание поскорей отчитаться о выполненной работе заставило забыть о таких мелочах. Кто бы знал как надоело Злобаррю нянчиться с мелюзгой, разгребать мелкие стычки и проблемы, и заниматься еще бог знает чем. В походы его не брали из за низкого дпс`а, в пвп он бы и сам теперь не пошел. Вот и был он "надежным старшиной". Занимался тем чем даже младшие офицеры заниматься не хотели. А в свободное время строгал мебель, когда то он думал что нашел золотую жилу, строгать сундуки и коробки. С различными бонусами, усиливающие как прочность так и вместительность. А теперь он еще и бригадир строителей. Бригада так себе, безмозглые нпс клепавшие дешевые кособокие строения и конструкции. Зато почти не требующие денег на содержание. Качать архитектурное дело было безумно сложно для зеленокожих, все из-за пенальти. Но других альтернатив кроме как переманить нормального строителя другой расы не было. Пока у клана такой возможности не было. Вот и обходились подручными средствами. Впрочем сейчас навыка Злобарря вполне хватало чтобы возвести все заказанное. Да и намечалось повышение на единицу две. Найдя утешение для себя в этом, Злобаррь сам предложил возвести еще пару строений. Гулять так гулять. Представляя кислую рожу завбанка он даже улыбнулся. Наконец с планом строительства определились, и первоначальная задумка возведения только фактории переросла в возведения полноценной заставы. На удивление заявка на материалы была тут же утверждена, чем еще больше обрадовала Злобарря. Значит есть шанс что его старания заметят и не оставят прозябать в вечных сержантах. Он еще не знал, что его уже предварительно утвердили на пост начальника этой заставы. Да его планировалось прокачать до сотого уровня, но только для того чтобы можно было выставить дополнительную охрану нпс. Пока что для клана максимальный уровень бесплатной охраны равнялся одной второй от уровня начальника заставы, и общим количество равным уровень начальника деленный на десять. Злобаррь строил сам себе золотую клетку.

Когда Злобаррь наконец то приступил к руководству строительства будущей заставы, я смог отправиться в глубь пещеры, якобы с инспекцией. Не думаю что кто ни будь полезет вглубь обычной угольной шахты. Но все же. Стена иллюзия точно

также спокойно пропустила меня как и в прошлый раз. Завидев меня и Шако, кобольды заметались в панике. Я еще даже ничего плохого не сделал, а они уже тянули лапки кверху. Надо сказать что число их по сравнению с прошлым разом утроилось.

- Принять сдачу в плен да/нет?

Я шел уговаривать, доказывать объяснять, запугивать в конце концов. А они уже сдались. Ну и ладно, задача будет проще да и только. Пощелкав по закладкам управления клана нашел интересующую меня. И одним махом сделал из пленников личных, пленниками клана. Ну что ж, теперь приступим к агитации. И хотя я не агитатор а кузнец, будем пробовать.

-Так значит, слушайте меня. Убивать вас никто не собирается, есть тоже. Сдались вы вообще добровольно, у вас я как погляжу это такое хобби. Я хотел предложить вам защиту, а теперь предлагаю работу в обмен на свободу. Работа вам знакомая, искать полезные ископаемые и помогать рыть моим шахтерам. Если научите их чему ни будь полезному приблизите свою свободу еще на шажок ближе. Мне от вас нужен уголь в первую очередь. Остальное тоже нужно, и медь и олово и железо, но уголь в первую голову.- Кобольды слушали меня в гробовом молчании. Верить по видимому мне не верили, ну да это не беда, все придет со временем. Пока я излагал короткую программу партии они не шевелились и я переводил взгляд с одного на другого, и как поработивший их, стал получать чуть более развернутую информацию. Информация выдавалась в три этапа, первый самый быстрый сообщал лишь уровень и класс моего пленника. Чтобы его получить надо было секунды четыре пристально смотреть на моба. Второй требовал уже секунд пятнадцать, но сообщал мне уже некоторые особенности развития, не всегда правда положительные. Так большинство из них были "***трусливыми***". Что немного объясняло их сдачу в плен. Многие были "***грибоедами***" получавшими от поедание грибов некоторое количество здоровья и манны. Были "***внимательные***" этих я постарался выделить хоть как то, другие были "***рассеянными***" этих я тоже постарался запомнить, но уже по другой причине. Всех понятное дело рассматривать я не стал, в массе своей они были словно братья близнецы с незначительными различиями. Так оценил кто общую проф пригодность и ладно.

- Подчиняться будете вот ему. -Представляю Шако, тот сделал шаг вперед и выразительно так посмотрел на них. Примерно так же обжора смотрит на кастрюльку с котлетами. Кобольды все как один подались назад. Мда запугать этих ребят

после смерти их бригадира не составляет труда. Ради интереса я разглядывал ближайшего ко мне кобольда для получения третьего этапа, или по другому третьего уровня "осведомленности". На это ушла почти минута, вывалившееся закладка подробного описания заполонила весь обзор. Я теперь мог видеть наверное почти все что только можно было узнать о монстре. И его характеристики, пускай и называвшиеся по другому но аналогию можно было провести. Так например "кардио" вероятней всего заменяла кобольду выносливость, а "мощь" силу. "Рефлексы" вероятней всего аналог ловкости. Хотя некоторые параметры аналогов не имели, так например "Чутье" и "Искра" хоть и отвечали за интеллектуальные навыки, но вряд ли являлись аналогом интеллекта. В навыках несчастного кобольда я чуть было не потонул, по моему ему разработчики только навыка жрать и спать не добавили. У него даже за речь отвечал отдельный навык, не за красноречие как у игроков, а за возможность вообще произносить слова. Большинство из них были заполнены по максимуму. Навыки повышались самостоятельно по мере успешного применения, но максимальный показатель не мог быть выше уровня помноженного на десять. Если кобольд "вырастал" до девятого то и максимальная планка для навыков поднималась до девяноста. С умениями было несколько проще, почти полная аналогия развития при помощи дерева талантов, за исключением пожалуй разблокировки разных классов при помощи этих самых очков развития. Так обычный кобольда мог вырасти в проходчика геомансера, бригадира, воина и шамана. Соответственно на втором третьем, четвертом, седьмом, и десятом уровне разблокировались в талантах соответствующие ветки. Самое же начало дерева развития было общим для всех, "несущие мысль". Его можно было повысить до десятого ранга. Каждый следующий ранг в целом делал кобольда немного более сильным. Но эта прибавка была столь мизерная что казалось бы в нее необходимо вложить единичку и забыть про это недоразумение, ну по крайней мере с точки зрения игрока. Ну что даст единовременная прибавка в два хп к максимальному значении здоровья. Или уменьшение времени поиска руды на целых 0.02 секунды. Может я конечно чего не понимаю, но по мне не стоит это того чтобы тратить драгоценные единицы талантов. Тем более что с прокачкой у кобольдов явно туго, самый высокий уровень был как раз у этого представителя, девятый. Но он вложил, или ему?, все очки развития в начальное проходное умение. Да он получил аж восемнадцать дополнительных единиц жизни, чуть быстрее других копал, ходил чуть тише, чуть дальше видел и вообще был

просто молодец. Остальные его сородичи были второго пятого уровня. Видимо какая то часть кобольдов отлучалась в прошлый раз, иначе бы мне солоно пришлось встреть тогда я девятый уровень.

- Ты, будешь старшим над остальными, как повысишь уровень станешь бригадиром, доступно объясняю?

- Да, повелитель доступно, да только как же я стану если нам сил хватает только стоять? Мы истощенны, и нас скоро ждет голодная смерть.- Вот это номер, что еще за проблема такая? Вроде бы от истощения никто не умирал в друмире. На всякий случай поискал что то подобное в его информации. Благо получив один раз "досье" повторно оно раскрывалась за те же три секунды. Много чего смог отыскать, как например значки пометки выставляемыми над подчиненными нпс. Список с сотни три разных мелких цветных иконок и своя собственная плита для легиндирования. Это было конечно здорово, но немного не ко времени. Искомое нашлось в строке физического состояния, его оказывается также можно было развернуть в отдельную подробную менюшку панель, за всеми этими панельками, таблицами вкладками и менюшками я ни черта не видел. Вот так будешь стоять и строить наполеоновские планы, да как подкрадется со спины подлый враг и конец мировому господству, ведь даже быстро и не свернешь все это безобразие. Впрочем наверное со временем можно натренироваться сворачивать разворачивать оперативно. Кобольд не то чтобы умирал, тут он приукрасил, но действительно был на грани. Он был избит, имел серьезную травму, был истощен от голода и недосыпания. Также я обратил внимание что начисто отсутствуют все грибы. Не то чтобы их и в прошлый раз было много, но изредка они попадались и в жилой зоне кобольдов. А теперь видать вырастать даже не успевали. Разгадку их состояния принесло системное сообщение.

- Доступно задание, помощь страждающим. Тип обычное, групповое.

- Накормите голодающих 0/36.

- Дополнительное задание: решите проблему голода.

- Дополнительное задание: решите проблему безопасности.

Награда опыт, репутация.

С первым я разобрался быстро, не особо мудря просто приобретя на аукционе тех самых сушенных грибов. По логике вещей им они должны подойти. Сумка потяжелела от

приобретенного товара, я недолго думая выкупил три лота. Кто тот энтузиаст что скидывал полный слот в сорок единиц за пятьдесят медных я даже не запоминал. Хочет человек зарабатывать на спичках, да ради бога. Тем паче что именно сейчас они мне были нужны. Выгребать грибы из сумки пришлось долго, хоть бы завернули их что ли. Я конечно все понимаю реалистичность дело нужное, но оптом вытащить несчастные грибочки не выходило, максимум по пять штук. Будущий бригадир, а доколе безыменный кобольд девятого уровня начал раздавать их своим соплеменникам. Тут же вскрылось что сдались то кобольды мне не все. Передо мной было двадцать семь, еще девятеро взрослых кобольда прятались за складом коробок. (Надо бы не забыть оприходовать все это имущество, в прошлый раз не до этого было. Сомневаюсь что там что то особо ценное, но для подчиненных Шако может сгодится.) Глядя как нежно и трепетно передаются грибы спрятавшимся, у меня разыгралось любопытство. Да и попытка скрыть этот факт, пускай и нелепая и наивная вызвало подозрение. Я быстро, пока кобольды не опомнились, рванул к тем самым укрывшимся. За мной не отставая бросился Шако. Взору моему предстали кобольды женского так сказать полу. Глядя на небольшой вольер в котором сейчас тихонько спали шестеро шеньков кобольдов, явственно услышал треск разрываемого шаблона. Нпс прятали от меня самок и детенышей, уж не знаю сможет ли женщина игрок родить ребенка, а вот нпс могут точно. Две кобольдихи с неслабыми такими животами явное тому доказательство. Я стоял как током ударенный. Кобольды пленники, как то бочком стали заходить перед самками, оттесняя их назад и прикрывая их собой.

- Это что?- задал я дурацкий вопрос, даже толком не зная кому, то ли себе то Шако то ли кобольдам.

- Это жизнь, мой юный смертный друг- спокойно ответил мне демон. Я если честно думал что нпс просто возникают из ничего, по воли программистов. Уже сразу же взрослыми, а вот оказывается оно что. Нпс продолжают род вполне себе естественным путем, хотя наверное все же некоторых создают димурги этого мира прямо из воздуха. Попытавшись сконцентрироваться на одном из щенков получил самый минимум информации.

- Малыш кобольд, не боевой персонаж. До следующей ступени развития тридцать приемов пищи.

Вот и вся информация. Сейчас малыши спали, на голодных они не были похожи. Видимо все остатки еды уходили им на прокорм.

-Эм, так, а почему у вас еды вдруг не стало?- обратился я к

"девятому". - помнится в прошлый раз грибов было видимо не видимо, ну там. Наверху.

-Желатин.- Коротко и емко. Как будто это мне сразу все обьяснит.

-Ага терлям патутки.- отвечаю ему. Тут уже лицо становится непонимающим у девятого, да и не только у девятого, Шако тоже пока не вьехал. Хотя вроде про желатин в курсе.(Себе на заметку, а он то как кобольдов понимает?)

-Что терлям патутки?- неуверенно повторяет девятый, точнее прищелкивает что то похожее. По крайней меря я понял что он имеет в виду.

-А что желатин? По нормальному обьясни.

Девятый, который единственный еще не жевал грибы и оттого глубоко несчастный, глубоко вздохнул и принялся объяснять. Как оказалось желатин пренеприятная тварь. Почти полностью прозрачная склизкая масса, медленно ползущая по тоннелям пещеры. Горе тому кто сдуру влетит в нее. Тварь хоть и безмозглая но необычайно прожорливая. Самостоятельно вырваться из объятий желатина шансов практически нет. Заживо переварит. Тварь не боится обычного оружия, ни колющего не режущего. Единственное что на нее эффективно действует это огонь. Пока был жив бригадир тварь удавалась уменьшать. Хотя полностью изничтожить не было сил и возможностей. Она лезла откуда то из бокового прохода. Оценить сколь далеко она забилась кобольды не могли. Единственно что они точно знали, что тварь была всегда. И они всегда ее укорачивали. А теперь у них нету ни одного нового претендента способного стать новым бригадиром. Тварь перекрыла доступ к подземному озерцу на берегу которого обитали щелканы и слизни. Основная пища кобольдов, грибы это гарнир а не основное блюдо. Да и питьевая вода также подходила к концу. И хотя кобольды и пытались пробиться без бригадира они обречены.

Выслушав объяснение девятого я задумался, нужна ли мне такая тварь под моей шахтой? В общем то плевать, судя по всему она не торопливая. Я скорей всего через пару дней уже буду далеко отсюда, возможно даже уже на границе с великим лесом. Но с другой стороны, перспективу приработка я оценил и терять "нашу" шахту не хочется, да и урон по репутации будет неслабый. Но это для меня, я уже для себя определился, что друмир для меня будет эдаким отдыхом на море. Точнее в море, а покупка собственного корабля чую дело не из дешевых. Все одно до вечера время есть, пока склад сарай бригада Злобарря сколотит, пока первая пробная партия угля не будет загружена, можно в принципе и тварью заняться. Определившись, набираю приватное

сообщение Юре что бы он присоединялся ко мне тут внизу, но чтобы потихоньку. Как оказалось с этим проблем не возникло, съесть мозг Злобаррю Юра не съел, но прогрыз основательно. Тот был просто счастлив что тот оставил его наконец в покое. Уж не знаю с чего у них такая любовь с первого взгляда нарисовалась, ну да ладно сами меж собой разберутся, не маленькие уже.

На тварь я решил сформировать группу, несколько сомневался возможно ли взять нпс вместо игрока, оказалось что никаких специальных ограничений по этому поводу нет. Дабы добить группу до полной выцепил взглядом еще одного кобольда пятого уровня. Хотя ключевым был не уровень, ключевым условием была его особенность "Удачливый". Взял так сказать на удачу его.

Интересно а удача участников группы складывается, или это личный параметр?

Вел нас девятый который дожевывал свою порцию грибов на ходу. Глядя на кобольдов, точнее на их впавшие бока я сжалился над несчастными и приобрел еще три стака сырого мяса. Те обрадовались нежданной подачке, но не вцепились в него как я честно говоря ожидал, а принялись разводить костер под огромной сковородой, которая, готов поклясться возникла чуть ли - не сама собой. А с виду и не скажешь, что умеют готовить.

Девятый вел нас не долго, нам всего - то стоило подняться на трассу как он показал в памятный мне проем. Мол тварь там. Я честно пытался рассмотреть тварь на земле и не видел ничего, Юра тоже непонимающе вертел головой и лишь Шако оскалился, я правда думал что больше уже не возможно, как то постоянно забываю что он демон. В надежде достал фонарь темного пути. Тварь тут же и осветилась синевато голубым цветом, да только она была не на полу где я ее ожидал ее увидеть, она занимала вообще весь тоннель до потолка. Сейчас она медленно, но верно, вползала сквозь деревянный проем. В местах где тварь соприкасалась с деревом шли мелкие белые пузырьки. Стоило мне убрать фонарь на место как тварь снова исчезла из поля зрения. Мы стояли в паре метров от невидимой, и судя по всему очень поганой смерти. А от того чувствовали себя очень и очень не уютно. Для начала я разрядил огненную стрелку из перчаток, невидимая поверхность на секунду осветилась оранжевым, в месте попадания зачернела небольшая с кулак тлеющая язвочка. Ну по крайней мере мы увидели границу твари. Юрина капля не нанесла видимого ущерба, видимо в чем то они были схожи. Шако просто развел руками, в его арсенале в принципе не было огненных заклинаний. Жалко что у меня под рукой не оказался

какой ни будь огненный маг, ну или на худой конец палочки с огненными шарами. Тут я хлопнул себя по лбу, арбалет, ну как я мог забыть о нем. Тут же полез в рюкзак наводить ревизию, сразу же вспомнил и о ларчике с загадкой, что ждет своего часа, и о собственных съестных припасах вспомнил. Когда же я перерыл весь рюкзак вспомнил что "циклоп" висит у меня сбоку на ремне. Иногда не ощущать толком веса тоже плохо. Снятый с пояса "циклоп" выглядел как то не так. Глаз был почти полностью прикрыт, рога его безвольно обвисли, да и сам он какой - то больной что ли? Видя мой встревоженный взгляд Шако подсказал

-Кровью поить не пробовал?- мать моя женщина, и этот жрет. Ну и где спрашивается я возьму для него крови тут? Видимо мой вид был достаточно красноречив, потому как Шако жестом указал на ничего не понимающих кобольдов.

-Дай ?орŒи? крови низших, и он вновь восстановит свои силы- Шако мысленно обратился ко мне, я аж подпрыгнул от неожиданности. Я знать не знал что он так умеет.

- Умею, как и каждый кто достаточно поднялся.- я второй раз чуть было снова не подпрыгнул. - Спокойнее, не надо эмоций, держи себя в руках. Успокоился? Так хорошо, теперь медленно бери ?орŒи? и приставь его к низшему.

- Куда приставить?- Это я произнес вслух, кобольды непонимающе начали крутиться по сторонам пытаясь понять к чему это я шумлю. Юра же прекратил свои бесплодные атаки и в тревоге посмотрел на меня. Пришлось черкануть приватное сообщение, мол потом объясню, это так эмоции. Он покачал головой и вновь приступил к прощупыванию твари. Вроде бы "грибог" действовал на тварь. В конце концов ее тысяча восемьсот единиц жизни не так уж и много. Было бы у нас что ни будь из огненного арсенала, ну чуточку более скорострельное чем огенестрелка в моих перчатка, уже давно бы изничтожили тварь. Смущало правда та легкость с которой проседало здоровье твари и не уменьшавшейся в результате размер. Ведь кобольды же как то ее "укорачивали". Я понимаю что на четвертом уровне почти две тысячи здоровья расковырять непосильная задача. Или посильная? Вновь достав фонарь я попытался взять тварь в "таргет". Неожиданно легко у меня это вышло, да вот только результат был неутешительным. Тварь звалась "Желатиновый Куб" 26 уровня и кубом собственно говоря и являлась. Вот только кубиков таких было от деревянного проема, того что перед нами, и до самого неведомого мне бокового прохода, меряно не меряно. Так что без арбалета циклопа "?орŒи?" видать не обойтись. Есть конечно вариант попросить помощи у тех же "злых солнц", да вот только что - то не хотелось. Посмотрев на маленького кобольда а

затем на свой арбалет. Оружие конечно надо оживить, да вот выдержит ли тщедушное существо кормежку? Вопрос. Да и готов ли я в случае чего разменять жизнь доверившегося мне существа на боеприпасы?

- Не переживай за низшего, давай накорми уже ?орŒи?, а то почует низший и убежит еще чего доброго, лови его потом - Вновь подначивает меня Шако.

- Ты!- обращаюсь я мелкому кобольду- иди сюда. Мне нужна твоя кровь, не вся. Не трясись раньше времени. Она мне нужна чтобы уничтожить тварь, но я не хочу брать ее силой. Хотя и могу. Дашь ли ты мне ее добровольно?

Шако с интересом наблюдал за действом, как впрочем и Юра. Девятый же вышел вперед выгораживая более мелкого сородича подставляя мне зачем то шею.

- Я понимаю твое благородство и стремление защитить более слабых, но ты пока погоди. Ты для меня куда как более ценен, и тобой я рисковать буду в последнюю очередь. Я ведь не знаю как все обернется. Да и еще одно, я не вампир, шею подставлять не обязательно, сойдет и плечо. Кровь то мне нужна для моего оружия, а не для того чтобы я пообедал.

Мелкий кобольд аж поскуливал от страха, но подошел сам, добровольно. Ужас был в его глазах, арбалет еще ничего не сделал а уже стал для него персональным кошмаром. Стоило мне поднести адское оружие к плечу кобольда, как из жерла выскочила телескопическая пасть присоска. Тут же впившиеся в плоть несчастного. Бедняга заголосил и попытался вырваться, но его тут же схватил сзади Шако. Арбалет выпивал из бедняги жизнь мощными глотками. Всего секунд за пять шесть полоска здоровья почти обнулилась у бедняги. Остались несчастные пятнадцать единиц жизни. Еще на один маленький глоток.

-Отпускай! - кричу демону и сам с силой отрываю арбалет от задохлика. Юра молодец не подкачал, вовремя подлечил кобольда. Отдышавшись мы склонились над несчастным, под действием лечебных заклинаний из арсенала Юры, тот потихоньку приходил в себя. Я облегченно вздохнул. Вроде как ерунда, всего лишь нпс. Но мне почему то стало важным что бы он выжил.

- Теперь моя очередь.?- Спросил девятый подходя ко мне.

-Нет, теперь моя очередь- качаю я отрицательно головой. Арбалет конечно немного ожил, но явно еще не до конца. Закатав рукав, я прижимаю арбалет к своему бицепсу. Тот словно того и ждал. В руку словно воткнули раскаленный гвоздь. Сжав до хруста зубы я терпел. Адскому устройству понадобилось почти тысяча единиц здоровья чтобы насытится. Зато выяснилось что

циклопом я его зря назвал. Помимо центрального глаза на рогах открылось еще по пять маленьких глаз. Каждая пара из которых был меньше остальных по мере удаления от центра. Юра и тут не оплошал, постоянно поддерживая здоровье в районе 80 %. Я буквально ощутил чувство сытости исходящее от арбалета, а заодно порадовался системному сообщению

Выполнено скрытое задание: И потекут реки крови. Восстановить силы ?орŒи? отдав ему часть своей крови и жизненных сил. Награда: слава + 250 улучшение ?орŒи? до ???а?. Теперь вы лучше понимаете природу ???а?.

Угу лучше, почти полностью осознал что это такое или кто скорее. Правда тварь теперь ластилась к ладони, еще немного и заурчит от удовольствия. Немного придя в себя после кормежки я стал целится в проем. Немного подумав я сначала разрядил огнестрелку из перчаток. Старая язвочка уже заросла, а целится в невидимку было как то некомфортно. Как оказалось тварь времени не теряла, и уже отрегенирировала почти полностью здоровье. Да и вроде бы немного продвинулась вперед. Огнестрелка вновь обозначила тварь. Вот теперь имея мишень целится было куда сподручней. Первый же выстрел произвел неизгладимое впечатление на нас всех. Вместо привычной одинокой звездочки снаряда вылетел целый салют. Отдача к тому же стала куда как ощутимей, руку подбросило в верх право чуть не вывернув кисть. А нечего одной рукой держать огнестрел. Да еще такого калибра. Основная звезда снаряд пролетела через всех желатиновых кубиков насквозь вызывая судороги у них на своем пути. Звездочки поменьше гасли в трех четырех метрах после вылета. Понять сколько же я нанес урона да и сколько тварей впереди было нереально. Лог боя после первого же выстрела промотался страницы на три четыре. Однако какой бы безмозглой тварью желатиновая пакость не была, адское устройство ей пришлось точно не по нраву. Ближайший кубик заколыхался и видимо ускорился, вся его поверхность ходила ходуном, наконец то демаскирую его. Тварь бежала, наверное на соревновании улиток и слизняков тварь заняла бы первое место, но вот беда. Я был куда как быстрее. Сантиметр в секунду это конечно гораздо быстрее чем раньше но не достаточно чтобы догнать. Да и залп снял порядка шестисот хп у кубика. Раньше скорострельность у ?орŒи? была близка к пистолетной. Я представлял что стреляю из ПМ, каждый раз указательным пальцем нажимая на гладкую поверхность рукоятки. Наверно арбалету было достаточно мысленного приказа, но мне было проще представить что это не

арбалет в моей руке, а старый добрый пистолет Макарова, чем каждый раз себя насиловать и формировать мысль приказ на открытие огня. После кормежки у меня в руках по ощущениям после выстрела был не то обрез, не то магнум эдак 44 калибра. Немного поразмышляв в перерывах между вторым и третьим залпом, решил что наверное все же ближе к обрезу. Первый кубик желе издох расплескав после смерти вонючую прозрачную жидкость, которая медленно просачивалась в землю. Белоснежный череп, да дранный мешок остался на полу пещеры. Лут подобрал Юра, мне сейчас было не до того. Несмотря на разницу в уровнях я все - таки получил единичку опыта. Обрадованный первым успехом я продолжил наступление на эту биомассу. По началу все шло просто прекрасно, арбалет ???а? оказался отличнейшим средством истребления. Первая пара самых маленьких глаз закрылась через порядка девятнадцать двадцати залпов. И вместе с этим исчезли из залпа самые слабые искорки летевшие на метра два. В целом не велика потеря, но я тут же ухватил тенденцию. Вторая пара глаз закрылась после пятнадцати выстрелов, и после того как они сомкнулись исчезли из залпа те искры что летели метра на три вперед. Третья пара глаз вычеркнула из списка последние "дробинки". Четвертая была пара была самая критичная. Главный снаряд звезда переставал быть бронебойным. Он все еще наносил по триста четыреста единиц урона, но арбалет явно выдохся. Пришлось останавливаться и снова его подкармливать. В этот раз было даже больнее. Арбалет высосал крови почти на полторы тысячи хп. В этот раз пещера решила пройтись колесом у меня перед глазами. Лечение лечением, но побочный эффект от повторной сдачи крови был на лицо. Прийти в себя помог лечебный фиал. Вкус кислой вишни во рту остановил бешенную пляску в глазах.

> ***Выполнено скрытое задание: И потекут реки крови II. Восстановить силы ?орŒи? отдав ему часть своей крови и жизненных сил. Награда: слава + 250 улучшение ???а? до ????"†. Теперь вы лучше понимаете природу ????"†. Получен титул донор. Кровотечение останавливается на 15 % быстрее.***

Ога здорово, третья кровасдача часом меня не убьет? А ведь вижу что придется и третий и четвертый и как бы не ...дцатый раз давать присосаться этой пиявке. Арбалет изменился не только названием, но и внешне. Теперь у него было не пять пар глаз помимо основного большого а семь. А главный глаз поменял цвет с зеленого на золотисто оранжевый. Количество затухающих искр заметно увеличилось и главное. Теперь вместо одиночного

бронебойного снаряда звездочки вылетало нечто, больше всего похожее на огненное ядро. Урон по главной цели подскочил почти до девяти сотен. Правда для этого необходимо было подойти поближе. Максимум урона была на дистанции до двух метров. Что окончательно убедило меня что в руках я держу эдакий дробовик от демонов, лишь по недоразумению притворяющимся арбалетом. Подкармливать как оказалось лучше не дожидаясь полной "разрядки". И хотя с каждой подкормкой Юра все больше бледнел, а Шако наоборот все больше приходил в хорошее расположение духа я раз за разом подставлял свою руку для подпитки адского агрегата. Постепенно меня начало шатать из стороны в сторону, а от вкуса вишни воротить. Но мы уже минули памятный мне разлом. И устремились к боковому коридору.

Найти щель в стене из которого выползали твари оказалось не так уж и сложно. Да собственно девятый оказывается хорошо знал куда идти. Хотя какой он к черту теперь девятый, теперь он скорее восемнадцатый. Нпс заметно подросли в уровнях, хотя конечно игроки взяли бы куда больше уровней. Ответ на загадку как так получилось что кобольды "укорачивали" желе кубики и при этом не поднимали уровни получил довольно скоро. Перво наперво я "заставил" Девятого стать новым бригадиром, фактически в ручную вложив единичку талантов для разблокирования класса. Девятый словно подрос, приосанился, усы распушил, в глазах что такое заблестело.

- Слушай, а как тебя звать то?- обратился я к нему когда тот наконец освоился с новой для себя ролью и любовью со стороны сородича. Его подручный и раньше с уважением смотревший на него, теперь по моему готов был ему даже тапочки подносить. Только бы бригадир попросил. Такая щенячья любовь светилась в его морде, часть этой любви отблеском падала и на нас. Но вот мой вопрос заставил его замкнуться и погрустнеть. - Ладно не хочешь говорить не надо я буду звать тебя Девятый. В конце концов тебе даже подойдет. Все решено, теперь ты Девятый Бригадир! - Небольшой холодок поселился в груди, а в глазах немного потемнело, ноги чуть было не подвели, меня уже привычно поддержал Шако а Юра тут же подскочил ко мне с очередным зельем. Теперь ему приходилось варить их "на ходу". Покинув жилую зону кобольдов, мы оказались отрезаны от такого ресурса как просмотр аукциона. Логичное ограничение по моему, если общинный дом кобольдов еще можно с натяжкой назвать жилой зоной, то пещера уже идет по разряду подземелье. Ну а посему надо было обходится тем что в запасе. Собственно в ход шли все лечилки, не суть важно какая по мощности была

мензурка или флакон, эффект у них был примерно одинаков. Немного восстанавливала силы и еда. Тут уже играло роль качество, чем сильнее она давала насыщение тем лучше. Кексики манны, жаренные ножки токко, даже пара завалявшихся моих фирменных бутеров, я постепенно подъел все. Теперь обходился сушенными грибами. Как оказалось Девятый немного оставил про запас. Смешно, пол часа назад это его шатало от слабости и я кормил его этими грибами, теперь все повторяется, только роли поменялись. Немного отдышавшись и почувствовав себя лучше я поднялся, сидя я приходил в норму быстрее, и мы продолжили устранение угрозы.

"Каменный молот" одно из двух возможных заклинаний Бригадира наносило смешное повреждение в 1 - 2 единицы, тем не менее обладало чрезвычайно полезным свойством. Все видимые противники отбрасывались на три пять метров назад. Второе же "каменный шип" наносил 3 - 4 урона + 2 % от максимального здоровья цели. Именно поэтому он тогда мне показался таким опасным. Жаль но Кубики Желе были почти невосприимчивы к магии земли. Точнее почти не получали урона, но вот отбрасывать их бригадир мог вполне успешно. Поначалу девятый просто "утрамбовывал" подползающих тварей, сохраняя безопасную дистанцию. Все - таки отбросить всех не получалось. Условие было видимость противника, а твари крайне успешно маскировались, ну по крайней мере в пещерах. Но по мере приближения к месту появления тварей Молот становился эффективней. Мы уже видели дыру в потолке через которую медленно сочился очередной кубик. Распихивая собой своих собратьев в обе стороны. Очередной невидимый пресс возымел неожиданный (для меня) эффект. Те твари что были ближе к нам привычно уплотнились, а вот свисающий кубик был разрезан пополам на две самостоятельные половинки. Те твари что ползли от нас, были откинуты намного дальше. Мне показалось что самый крайний при этом куда - то упал.

- Туннель кончается пропастью, туда мы и скидывали тварей. - Пояснил Девятый, подтверждая что мне не привиделось. Кобольды тварей не убивали, они их просто устраняли. Умирала ли тварь в результате падения? Кто его знает. Когда мы зачистили наконец туннель я смог полюбоваться на пропасть колодец. Что было на дне его? Может острые камни, а может вода, а может быть там давно плещется озеро желе. Сколько по времени кобольды заполняют эту пропасть кубиками? Я не знаю, но на вид ее еще можно заполнять целую вечность. Вдоволь налюбовавшись на яму переросток я вернулся к дыре в потолке. В свете фонаря стали видны подробности. Над нами проходил еще

один туннель, видимо искусственного происхождения, в нем была огроменная труба, метра в три диаметром. Как раз над дырой она и лопнула. Кому и зачем понадобилось строить желе проводную систему, было очень интересно. Настолько интересно что я решил туда залезть и лично все осмотреть.

- Ну ка девятый, подсоби подняться.- Морда девятого вытянулась еще больше, мне он был бы по грудь, если бы вытянулся на мысочки стоя на табурете. Бригадир конечно выглядел покрепче остальных кобольдов, но не настолько чтобы суметь выдержать меня. Да и до дыры в потолке было метра три. - Не боись Девятый, вручную не надо. Лучше молотом меня подбросишь. Уловил смысл? Ложись на спину, ту же можешь лежа применить молот? Вот и отлично, я разбегусь и подпрыгну через тебя, а ты меня под углом молотом наверх подбросишь. Смотри только в саму трубу не забрось. Там видимо этих тварей видимо не видимо.

- Рокет джамп?- пришло приватное сообщение от Юры

- Он самый- отправляю я ему ответ - Хочу посмотреть может там вентиль какой найдется, перекрыть все это дело и покончить с кубиками навсегда. А то так и будет это сюда сочится.

- А ты уверен что получится?

- Нет, но проверить ведь надо.

С первой попытки у нас ничего не вышло, девятый запулил меня мимо дыры, на встречу с каменным потолком туннеля. Что - то явно хрустнуло при ударе головой о потолок, но еще сильнее хрустнуло когда я приземлился. Не уверен что именно, но испытал я непередаваемые ощущения. Минуты три я приходил в себя после этой попытки. Вторая попытка оказалась намного успешней, я почти смог зацепится. Помешала зацепиться какая то слизь покрывающая края пролома. Руки просто напросто предательски со скользнули и я довольно чувствительно приложился боком об пол. Хорошо еще никого не придавил из своих. Закинул Девятый меня только с пятой попытки, про четвертую я даже вспоминать не хотел. Бригадир совсем чуть чуть усилил умение, вложил свободную единичку в усилении молота, увеличивая дальность отбрасывания. И тем самым отправил меня на встречу с трубой. С одной стороны мне конечно повезло что влетел я не в саму трубу, а лишь вновь приложился головой о нее. Но вот последующие свидание с полом потолком верхнего туннеля, и окончательное приземление мордой лица в пол нижнего. Почти было заставили отказаться от идеи использовать Бригадира в качестве трамплина. Затем он поочередно, с переменным успехом, забросил Юру и Шако. Когда он уже было хотел забросить своего двенадцати уровневого соплеменника я

остановил его. Приказав ждать нас внизу, и в случае чего отбрасывать желе в пропасть.

Верхний технический туннель оказался настоящим лабиринтом, с кучей мелких боковых ответвлений, но главный ориентир огромная бронзовая труба шла практически прямо лишь изредка сворачивая огибая что то. Как вскоре оказалось туннель был обитаем. Достаточно крупные пауки с мою ладонь величиной то и дело попадались нам. По началу мы не обратили на некоторую странность в их облике. И лишь когда я увидел их добычу, железную жужалицу, присмотрелся и к ним. Первая была здоровым насекомым киборгом. Живая ткань переходила в металл. При этом насекомое вполне себе естественно летало. Пока не попало в паутину. Тут уже дал рассмотреть себя хозяин сетей. Все его восемь конечностей были искусственными, да и на брюшке крестик был выполнен из железа. При этом никаких неудобств сам паук по видимому не испытывал. Присмотревшись к стенам я разглядел растение смутно напоминавшие плющ скрещенный с колючей проволокой. Редкие стручки содержали в себе ягоды из мягкого метала, на вроде свинца. Правда хорошо что никто на зуб не попытался попробовать. Нас остановил Шако. Жестом отстранив нас, немного постоял разглядывая ягодку после чего он размахнувшись метнул ее в стену. Та бабахнула не хуже петарды на новый год. Зря он это нам показал. Теперь мы обрывали все стручки. Если до демонстрации ягодка обозначалась как:

Ягода Железноплодка. Тип, еда, ингредиент. Вес 0.3.

То после

Зрелая Железноплодка. Тип, ингредиент, метательное оружие, боеприпасы. Урон 1 - 4. Вес 0.3.

Заодно я поднял единичку в навыке интдедефикации. Пускай и с подсказки но я определил скрытые свойства необычного растения. К сожалению стручков было не так чтобы и очень много, в среднем три четыре на куст. А в самих стручках из плотной кожистой оболочки было по пять шесть ягодок. Но все же почти сорок штук стручков удалось набрать. Жужелицы как оказалось питались нектаром цветков странного растения и в целом были безобидными созданиями, хотя и жутковато выглядящими. Но мухи и пауки были не единственными обитателями туннеля. Их уровень колебался от первого до третьего, да и заняты они были исключительно своими делами.

Но вот когда нам встретилось нечто отдаленно напоминающие клеща сорокового уровня мы вздрогнули. Такого здорового клеща с раструбами на спине, немного напоминающие жерла пушек я никогда себе и представить себе не мог. Два фасетчатых глаза, тускло поблескивающих в свете моего фонаря, беспристрастно глядели на нас. О том что это живое говорили составные антенки, постоянно прощупывающие воздух. Тварь звалась "Ржавщик" и не была безусловно агрессивной тварью Надпись была оранжевой, да только нам было не разойтись с ней. Она собой закрывала проход.

- Так народ, готовимся сейчас будет пытаться завалить этот танк.- Командую я своему отряду. Чтобы хоть как то усилить нашу суммарную мощь призываю и Шипастика. Против желе выставлять его было глупо, не его профиль а сейчас может пригодиться.

Первый же залп из арбалета, вывел из оцепенения Ржавщика, из всех трех его раструбов полилась ярко фиолетовая жидкость. А он медленно пополз на нас скрипя всеми своими сочленениями. Хорошо еще что напора гибриду клеща и пожарной машины явно не хватало. Три струи вылетали метра на два не больше. Что будет если попасть под них никто из нас выяснять не хотел. Мы стали атаковать монстра дистанционно, но весь наш арсенал оказался слабо эффективным против этого элитного монстра. Юрины мины грибы хоть и замедляли и без того неторопливо ползущего клеща но урона наносили совсем немного. Зеленая капля хоть шипела и пузырилась на желтых листах брони элитника каких то других видимых последствий не было. Мои выстрелы отнимали по семьдесят восемьдесят единиц жизни, при его здоровье в двадцать тысяч в принципе не опасно. Шипастик преданно грыз одну из ног элитника, но безуспешно. Тварь постепенно набирала скорость. Видать разрабатывались прикипевшие сочленения, и постепенно становилось ясно что если продолжать в том же духе то мы даже не успеем дойти до спасительного провала. Если сию секунду не бросим все и не побежим. Разумные идеи иногда приходят одновременно нескольким людям, переглянувшись мы бросились наутек. Шипастик получив приказ отступать бросился вслед за нами. Сначала мы оторвались от клеща и уже было обрадовались этому. Я к примеру уже думал как бы так безопасно продолбить спуск в пропасть. Чтобы Кубики сами скатывались в нее. Тварь неразумная по всей видимости а решение лежит на поверхности. Конечно безумно интересно узнать куда идет эта труба и что за механизм приводит в действие Желепровод. Но у меня есть дела по важнее. Одно дело по быстренькому перекрыть вентиль, другое

дело все это безобразие исследовать. А вдруг туннель тянется на сотню километров? Но вот глухой топот известил нас о том что клещ вышел на полную мощность. Мы успели прыгнуть в дыру когда тварь уже почти до нас добралась. Всего то пара метров, хотя у страха глаза велики конечно. И по правде расстояние могло быть и по больше, но в тот момент нам думалось именно так. Клещ не смог вовремя затормозить, многотонная туша проскользила вперед. Но он к сожалению ничего себе не поломал и не повредил, как я надеялся. Больше того, довольно быстро развернулся и принялся расширять пролом дыру. Камни разного калибра начали сыпаться практически нам на голову. Бригадир в ужасе глядел на лезущего на нас монстра, Шако довольно бесцеремонно встряхнул его приводя в чувство, взяв за грудки.

- Очнись, сейчас поможешь, готовь свой пресс- Взгляд бригадира стал более осмысленным, а то до этого глядел на клеща как кролик на удава.

Меж тем вмешательство Ржавщика не прошли даром для пещеры. Трещины зазмеилились во все стороны от пролома по потолку и стенам. Сухой рокот и треск и скрежет наполнил пещеру. Я не переставал раз за разом стрелять в Ржавщика. Обнулить весь запас в одиночку при помощи одного лишь арбалета я мог лишь в теории. Если бы тварь не двигалась, ну или хотя бы двигалась не так быстро. В какой - то момент пол потолок не выдержал такого надругательства над собой и решил что с него хватит, и обвалился. А вместе с ним рухнул и Ржавщик, нанося себе примерно три тысячи урона. Шако рявкнул бригадиру довай пресс и тот разрядил свой "Каменный молот". Тварь почти было отлетела в пропасть, но в последний момент вонзила свои передние острые конечности в пол. Откат заклинания у Бригадира составлял почти двадцать секунд, без каких - то там сотых секунды. И Ржавщик успел подтянуться выравнивая свое тело. Под его весом откололся огромный кусок горной породы, но тварь упорна не давала нам шанса сбросить ее. В последний момент остальные конечности впились в стены, и Ржавщик избежал падения. Выбравшись на относительно ровный пол элитник замер на пару секунд, по спине пополз холодок, я буквально чувствовал что сейчас она рванет на нас. Иногда быть правым очень не хочется. Тварь действительно применило нечто похожее на мой собственный прием, на рывок. Вот только он немного отличался от моего. Если я в конце пути останавливался сбив или не сбив цель, не важно. То тварь только ускорялась с каждой секундой. В первое мгновение я думал что мен перерубило по полам, я перестал чувствовать под ногами опору а районе поясницы возникла огненная полоса боли. Но оказалось

что не все так плохо, тварь просто меня держала своими мандибулами, которые до сих пор я считал декоративными. Те секунд пять что тварь неслась навстречу стены пещеры мне показались минутой если не часом. Время замедлило свой ход и восприятие мира изменилось, краски потускнели остались лишь черно белые цвета с редкими вкраплениями красного. Сама тварь стала просвечиваться словно я стал обладателем рентгеновского зрения. Три пульсирующих комочка, один в голове и два под брюшком соединялись тонким красными ниточками, еще были и совсем уж незаметные алые черточки, что расходились по всему остальному телу, но их можно как я понял в расчет и не брать. Действуя на одних эмоциях и наитию пытаюсь достать рукой до ближайшего пульсирующего комочка. Рука проходит сквозь броню Ржавщика с чуть заметным сопротивлением, словно погружаясь в кисель. Такой горячий, тягучий кисель. Тварь мгновенно начала трясти своей уродливой головой, словно предугадывая что я сейчас сделаю. Но для нее уже все предрешено, я с силой сжимаю в кулаке красный комок, и тварь тут же издает пронзительные свист. Но ее по инерции еще несет вперед, а вместе с ней и меня. Системное сообщение о получении опыта за убийство и очередном уровне складывается из золотистой пыли на лету, но я слишком занят чтобы порадоваться этому. Это очень страшно наблюдать за неизбежным. Если бы время текло с обычной скоростью я возможно бы даже не успел бы испугаться. Но наблюдать как приближается серая каменная стена в тщетных попытках разжать металлический капкан мандибул мертвого киборга, не самое полезное занятие для успокоения нервной системы. Руки мои точно также легко проходили сквозь металл мандибул, жаль я весь не мог также "просочиться". Последние сантиметры были самыми страшными. Чертово "слоумо" никак не хотело заканчиваться, я дважды зажмуривался и дважды открывал глаза с ужасом наблюдая что стена приблизилась всего на пару сантиметров. Наконец я почувствовал прикосновение, сначала было даже не очень то и больно, просто тяжесть стала растекаться по затылку и спине. Затем затылок стало жечь, а в спину словно стали потихоньку заколачивать гвозди, сначала три, потом пять потом я сбился со счета. Вот резкая боль в пояснице, я буквально ощутил как в плоть стали впиваться мандибулы. Вот боль докатилась до рук, и лишь когда я почувствовал хруст в шее я наконец - то вырубился. Неужели костлявая наконец то нашла меня? Но нет, я слишком рано обрадовался. Глаза мои заливала кровь, все мое тело было смято и искорежено. С десяток дебафов мигнул и пропал. Несмотря на кровавую темноту перед глазами и боль во всех

частях тела я был жив. Мир вернулся к своему обычному состоянию, насчет времени правда я поначалу не был уверен. В ушах стоял гул и я не сразу расслышал что меня зовут мои товарищи. Смешно, сказал я себе, но и демона нпс я уже не задумываясь причислил к своим товарищам.

- Да он живой! Только.. бредит?- Чертов Ржавщик намертво впечатал меня куда то в скалу, я видел только его омерзительную голову перед собой. Фактически я ее обнимал сейчас. Мандибулы так кстати и не разжались. Кому принадлежал голос я не разобрал, наверное Юре.

- Борь держись, мы сейчас.- Вот это точно Юра. Жизнь рывком ушла от опасной черты, затем еще раз и еще. Пока наконец не заполнилась до ста процентов. Чувствовал я правда себя все равно довольно паршиво. В первую очередь из-за боли в спине.

- Млин, ну где вы там, Юра! Облутай ты эту сволочь, меня зажало так что не пошевелиться. -Я правда только сейчас сам попытался получить добычу, но как оказалась сделать этого не мог. Ржавщика уже облутали. Почему он не рассыпался как остальные искорками, я не понимал.

- Борь тут такое дело, это остов. Он не исчезнет, точнее исчезнет, но через три часа. Его только если разобрать на запчасти. Ну так по крайней мере в вике написано- прокричал с той стороны туши Юра.

- Юра, ты чего орешь. А) тебя толком не слышно, Б) хорош уже меня по имени называть при посторонних, ляпнешь при Оле убью в реале.- отправляю ему приватное сообщение- В) так чего не разберешь, ты чего разбор не взял у учителя?- Судя по заминке так оно и было, сначала я хотел накатать трех этажного в ...дцать предложений длиной мата. Но потом немного поостыл и стал мыслить более конструктивно. Толку если мы сейчас разругаемся.

-Шако ты меня слышишь?- очень громко подумал я. Чем дольше я нахожусь в друмире тем больше сомневаясь в своем психическом здоровье. Вот уже пытаюсь с демоном актером общаться силой мысли, ответ Шако, что да он слышит, и что незачем так орать, еще чуточку больше укрепил меня в мнении что необходимо будет посетить психиатора.

- Шако можешь собрать своих подопечных и хоть немного оттащить эту железяку чтобы я мог рукой пошевелить.

- Могу конечно, но почему я? В смысле ты и сам можешь это сделать.- Я такому заявлению удивился, очень уж уверенно Шако "говорил". И потому попытался докричаться до бесов и чертей.

- АААА, не так громко Ловец душ, ты не кричи, низшие все одно или не поймут вообще или сделают все как обычно, ты через

своего пленника пожелай. Давай в первый раз я тебе помогу. Ты же мне доверяешь?- Да вот даже и не знаю, доверять демону. С другой стороны а почему нет. Но сначала попробую сам. Сына Рурака я довольно быстро смог найти в своем сознании. Как оказалось он давно ждал когда я к нему обращусь за помощью. Каким то шестым чувством я чуял что любая помощь любая уступка со стороны этих двоих отнимает что то важное у меня. Может быть я теряю душу? А как можно потерять то, в существовании чего я сам не уверен. Нет я видел много нарисованных душ. Даже учувствовал в поглощении души игрока. Да только то картинка, объемное изображение, представление чужого мне человека о бессмертной сущности человека. Была такая притча, как то церковного художника спросили что легче нарисовать Бога или Петуха. Тот не задумываясь ответил - конечно Бога. Удивились спрашивающие- Почему Бога?. Ну а художник взял да и ответил честно - Петуха видел каждый.

- Ну что Ромео, давай помогай дотянуться до бесов. Хоть ты и не демон в прямом смысле слова, да только горазда ближе к ним чем я.- Дух снизошел до пантомимы, смысл которой был ясен и понятен. Демоны и духи бесконечно далеки друг от друга, и мое предположение его глубоко оскорбляет. Он просто показал мне средний палец. Правда при этом еще и улыбался. И где он только успел увидеть, я вроде ничего такого не делал, да и не видел чтобы этот жест кто ни будь показывал. В памяти моей что ли пошалил? Тут меня проняло до дрожи. Если я смог перехватить куски воспоминаний духа, почему он не может перехватить мои в моменты морального напряжения или истощения. Да и он ли один? То - то Шако радовался когда меня шатало.

- А ты сообразителен Ловец Душ, позволь выразить восхищение. Не бойся, никуда твои воспоминания не делись. Все при тебе. Ты волей не волей наделяешь своей силой всех тех кто вокруг тебя, и я не могу отказать себе в желании стать еще чуточки сильней. Все равно твоя сила истекает порой просто так, словно ты пытаешься оросить пустыню. Ты же не думал что я помогаю тебе просто так?- донеслась мысле речь Шако, меня уже стала надоедать эта игра в одни ворота. По-моему только ленивый не слышит мои мысли, не видит неведомые знаки во мне, не знает больше о моих способностях больше меня. Злость стала клокотать во мне. К черту вашу помощь, сам справлюсь. Тут же представил себе для начала импов. Начал с общего такого образа, маленькую такую серенькую летающую обезьянку с большими черными глазами и с кошачьими усами. Представил, обезьянка получилась непоседливой и суетливой. Вот усмиряю ее, заставив сидеть неподвижно и взглянул ей в глаза.

Внезапно мир преобразился, я сидел теперь на каменном выступе у входа в пещеру. Бесы начали осваивать новое место работы и уже начали рыть пять или шесть ходов, вразнобой хаотично но рыть. Черти охранники лениво наблюдали за ними изредка покрикивая на отлынивающих по их мнению шахтеров. Гоблины строители из бригады Злоборря сновали наверху перетаскивая с место на место стройматериалы. Сам Злобарръ стоял у верстака и задумчиво чесал затылок. Видать что - то не клеилось. Освоившись с восприятием мира в красновато фиолетовых оттенках, а именно так импы воспринимали мир. Я попытался взлететь, но ничего не вышло. Спланировать то я еще кое как спланировал, а вот взлетать в чужой шкуре не выходило. А передвигаться по земле выходило не очень быстро. Все таки размер имеет значение. Забившись в угол я попробовал осмотреть ситуацию в целом и свои новые возможности в частности. Имп обладал седьмым уровнем и имел всего три активных умения. Собственно "укус", как атака так себе 1-3 урона, скорость 1.2. "Удар когтями", не смешите меня, 2-5 урона скорость 2.1. Ну и "дыхание импа" урон 1- 3 дистанция 20 метров. Время активации 4 сек. Стоимость манны 2 ед. Откат 2 секунды. Характеристики тоже так себе. Все по единичке. За исключением ловкости, она равна была аж двенадцати. Как начисляется единицы свободных характеристик и талантов не понятно, но явно в других пропорциях чем у игроков. Главное же я видел активное умение, покинуть сознание. Что ж с импом я наигрался, безумно интересно, но не сейчас. Может быть потом как ни будь. Возвращаюсь в свое бренное тело, из-за туши слышаться урчание и чавканье. Ура хоть кто то делает что то полезное. Верный себе Шипастик отьедает свою немного просевшую массу.

-Юр, пошли бригадира пусть кобольдов подтягивает. Вот им халявная жратва лежит. - отсылаю приватное сообщение, через секунд десять полую ответ.

- Не, они ЭТО жрать не будут, они сейчас реально зеленые, почти как я.

Громкий бабах, и не менее громкие проклятия доносятся с той стороны туши. Меня же вдавило еще немного в стену, хотя я считал что это невозможно. Мат в основном касался одного не в меру прожорливого колобка, какой то фиолетовой дряни и несправедливости судьбы к одному маленькому несчастному гоблину. Впрочем жаловался на жизнь не один только гоблин. Кобольды тоже что то такое ворчали, ну а Шако зашелся целой тирадой, правда на демоническом наречии. Я же читал ворох системных сообщений, они меня немного отвлекли от моего текущего состояния.

- Открыто заклинание контроль разума. Стоимость активации 50 единиц маны, стоимость поддержания 10 единиц маны в секунду. Ограничение, уровень цели должен меньше или равен, интеллект цели должен быть ниже на двадцать единиц. Цель для первичной активации должна быть в поле зрения, но не далее чем 10 метров. После применения дальность равна 5 метров + 1 метр за единицу интеллекта. Продолжительность до отмены, каждую минуту проходит попытка сброса контроля заклинания. Зависит от интеллекта и силы воли.

Внимание! Заклинание контроль разума не доступно вашему классу, изменено на контроль приспешника. Стоимость активации 3 единицы эссенции души, стоимость поддержания 1 единица эссенции в минуту. Ограничение, приспешник должен быть лоялен, интеллект приспешника должен быть ниже. Дальность действия, зона влияния применившего. Продолжительность до отмены.

Внимание получено малое достижение. "Открой мне свои секреты" слава +50. Вы знаете все о своем приспешнике.

Здорово конечно, но что считать зоной моего влияния? Как ее рассчитать? И кто проходит по категории приспешник? Импы, бесы, черти? А кобольды? А Шако? Своеобразный удар под дых, нанесенный мысленно, дал понять что не стоит забываться. Шако очень ревностно подходил к вопросу о рангах. Злость на этот удар заставила сконцентрироваться на призыв приспешников, я теперь звал к себе всех кого мог вспомнить. Представил как бесы и черти строятся в колону по три и строевым без песни устремляются к нам. Уж не знаю почему именно так, но это сработало. Минут через пять приспешники действительно прибыли, как оказалось я мог теперь чувствовать их присутствие. Даже не видя. Понять кто конкретно еще нет, просто было понимание что там свои, да и банально слышал топот множества ног. Правда вот доносился один голос, которого я бы предпочел не слышать. Злобаррь тоже был тут.

Тушу, а точнее остов Ржавщика, оттащили в два мощных рывка. Оказывается я своим зовом, притянул еще и гоблинов строителей. Тех сгенерировали с примесью адской крови, для уменьшения содержания. Вот они и откликнулись. А нечего присваивать хаотично злой характер кому не попадя. Естественно Злобаррь не мог не заинтересоваться, куда это его охламоны направились. Ну а зрелище бесов и чертей идущих почти в ногу вообще было для него за гранью. Ну а кобольды видимо пришли заодно сами, хотя не уверен до конца. И вот теперь всем этим адским зверинцем я командовал. Точнее пытался сформулировать свои желания максимально просто и доступно. Ключом к

освобождению оказалось простое желание "уберите это". В общим, ни сложнее чем с рядовым составом. Надо только глобальную задачу дробить на кучу маленьких, тогда дело пойдет. Гидросолдатам на планы командования в общем то плевать. Ему бы только оказаться от начальства подальше, да поближе к камбузу. А чем там грозит срыв боевых задач ему до лампочки. Главное что бы старшина не нашел. А там хоть трава не расти.

Когда тушу немного оттащили, оказалось что я все еще пленник Ржавщика. Ну зато я мог начать демонтаж. Своеобразная такая забава лотерея. Открывшиеся меню демонтажа представило шестерёночный механизм, частично закрытый пластинками. Шестеренки тикали поднимая вал, тем самым отмеряя время. Если за отведенное время не успеть перенастроить схему шестереночного сообщения на обратную, то демонтаж будет неуспешным, и остов рассыпается самыми простыми составляющими, большей частью бракованными. Некоторые из пластинок можно снять. Под ними могло оказаться все что угодно. Запасные шестеренки, цепные передачи просто что - то ценное или бесполезное. В зависимости от навыка передача была или сложнее или легче. Ну и конечно госпожа удача могла улыбнуться, или отвернуться. Тут уж индивидуально. Мне в тот момент исторической реальности было не до лута, плевать что ничего не получу, только бы освободится. Мне мой механизм попался видимо прямиком из кошмара часовщика. Правда вал должен был подняться достаточно высоко. Но я даже не пытался разобраться в хитросплетении, не с моим навыком тут ковыряться. И я стал вскрывать все подряд пластины, меняя наугад положение шестерней и перещелкивая передачи. Иногда ход замедлялся, иногда ускорялся, иногда замирал на месте. Но найти верную последовательность таким способом, дело пустое, я просто ковырял из интереса ну и чтобы отвлечься на забавные находки. Из добычи мне из под пластинок досталась костяной женский гребешок, перо неизвестной птицы, моток проволоки, наперсток, и неизвестное кольцо в виде черепка. Как говорится новичкам везет. Повезло и мне, я освободился. И даже получил некоторое повышение инженерии и разбора. А главное практически целый "манонакопитель мк 5. Генератор малого манопотока, мощность 14 ед.маны/сек. Вес 45. Инженерная деталь. Прочность 12/1405."

Зычный голос Злоборря известил нас о его неудовольствии от срыва стройки, утайки такой ценной информации и вообще мы бяки буки, обманываем одного хорошего, э орка. Ну а заодно проинформировал нас о его присутствии. Пока он разорялся я просматривал историю системных сообщений. Вкладка мигала и

я поинтересовался что же я такое получил. По - мимо не распределенных единиц характеристик и талантов, нашлось много чего интересного. Так к примеру я получил достижение "Хозяин" только за то что призвал своих приспешников к себе. А заодно и активируемое умение "Зов хозяина". На этот самый зов откликались все лояльные приспешники. Если с лояльностью не очень хорошо у приспешников, то зов может быть проигнорирован. В общем заботиться о подчиненных необходимо для нормального руководства. Удивительно но подскочило умение "таран" аж на две единицы сразу. Двери я вроде больше силой не выламывал, так откуда дровишки? Ответ был прост, я своей... спиной и затылком проломил стену, в небольшой пролом вырывался явно искусственный свет. Не обращая внимание на разошедшегося Злоборря я стал разглядывать помещение за проломом. Взору открылась нечто до боли знакомое. Если отмести стимпанковский антураж, то вполне узнаваемая конвейерная линия по сбору комплектующих. Сейчас производство стояло, неподвижные силуэты рабочих застыли в разнообразных позах. Металлические торсы тускло поблескивали в неуверенном свете аварийных ламп. Мне сразу же пришел на ум Оператор. Что конкретно он сделал не знаю, но это затронуло весь комплекс в целом. Отвлекло от созерцание чье то настойчивое сопение за спиной. Обернувшись я увидел перед собой Злоборря.

- Мне нужно переговорить с вашими офицерами. Я видимо могу предложить вам кое - что гораздо более ценное чем уголь.

Через двадцать минут стали прибывать первые офицеры клана. Хлопки порталов перед доселе непримечательной горной грядой, означали скорейшие перемены судьбы ближайших территорий. Из всех прибывших я был знаком только с Стальношагом, его роль в этом цирке с конями была мне не совсем ясна. С одной стороны с ним вежливо и опасливо общались, с другой стороны, он не чурался помогать расставлять табуреты и стулья. Стол верстак моментально был захламлен картами свитками, кувшинами и еще бог знает чем. Более вместительный спешно сколачивали охламоны Злобарря, сам Злобаррь, носился как угорелый и прикрикивал на внезапно расширенный штат. Демоны и кобольды были отосланы отдыхать и подкрепляться. Вовремя вброшенная фраза Юры про поставку еды по соглашению вызвало очередной локальный взрыв хаоса. Кому что поручили, и кого назначали ответственным не ясно. Однако единовременно, поступило на едва доделанный угольный склад три одинаковых поставки мяса. Когда же я переместил его на склад хранилище кобольдов, те самые ряды коробок им и

являлись. Поступила четвертая партия еды, уже мяса жаренного. Не ахти какие бифштексы из мяса черепах, но все же уже готовое к употреблению блюдо. Его я "отдал" кобольдам, а сырое пошло демонам. Мне показалась что им так больше нравиться. Исключением стала шестерка кобольдов охранников элитников. Им я также назначил диету из черепашьих бифштексов. Это мне посоветовал рекомендовал Шако. Объяснил он это очень просто. Низшие недалеко ушли от зверей по поведению, и в принципе часто ведут себя как звери. А вот его охранники, начали подъем по длинной лестнице силы и разума. И потакать звериным привычкам, только тормозить их продвижение. Наконец стол для собрания сколотили и нас пригласили в походный шатер командования. Хотя на Шако и покосились, но никто в общем ничего не сказал. Нас, это меня Юру и Шако. Бригадира я отослал к остальным кобольдам, пускай расскажет про наш героический поход очищения. Может быть быстрее перейдут на службу по совести, а не по принуждению.

Когда все расселись я прочистив горло начать подробно рассказывать что я находил и знаю про древних механиков. Про оператора и про посыльного с журналом. В качестве доказательства достал сам журнал, да и продемонстрировал шлем. Умолчал только как именно я обнаружил труп посыльного. Совсем уж подробно про свои особые возможности решил не распространяться. Стальношаг и так неодобрительно косился на Шипастика. Хотя его поведение немного беспокоило и меня. И раньше - то его поведение было немного странным так сказать. Он иногда присматривался к проходящим мимо существам, которые теоретически могли быть проглочены. Облизывался, порыкивал, корчил рожи иногда. Но теперь он стал какой- то квелый что ли. Ни на что кроме моих приказов внимания не обращал и это вызывало подозрение. Стараясь хоть как то развеселить питомца, я закупил по дешевке почти четыре центнера разно калиберного мяса. Благо деньги еще были и в достаточном количестве, а от минус двух вечно желтых я не обеднею. И заставил кобольдов соорудить ему кормушку из подручных материалов. В ход пошла огромная лохань невесть откуда оказавшаяся в пещере. Туда и вывалил все что закупил. Отвлекшись на еду, его как подменили. Он тут же повеселел и стал поуркивать от удовольствия, и я немного успокоился. Совершенно упустив из виду что о нем помнят как минимум трое из клана Злых Солнц. По крайней мере при них упоминалось о подкормке моба одним не в меру наглым орком. Сложить два и два я думаю было не сложно. Но раз промолчал значит и в дальнейшим уже не скажет.

Смысл моего предложения был прост, я добровольно и подробно рассказываю все что знаю о древних инициирую задания на приобретения языка кобольдов. Как оказалось амулеты удачи заряжаются через шесть часов, и сделать их вполне можно на каждого кобольда по одному. Уже сейчас я мог прогонять троих раз в шесть часов. Если дать кобольдам увеличить свою популяцию, то количество прогоняемых через достаточно редкий квест возрастет. Всевозможным магическим и полу магическим классам в перспективе единичка интеллекта лишней не будет. Сидевший тихонечко Шако заинтересовался последним и подкинул идею что он может помочь с изучением основ демонского языка. Всего то требовалась кровь кисточки и свободное время для бесов и чертей. Понятно что кроме как похабщины они ничего не намалюют, но ведь и тут не институт благородных девиц. Так что единичка интеллекта у кого еще нет достижения лингвист II считай обеспечена. Я тут же и озвучил вышесказанное. Только уточнил какая именно кровь нужна. Выяснилось что любая. Хотя предпочтительней кровь рыжих девственников взятая в пятую луну, обязательно до рассвета на южном склоне лысой горы. Последние видимо относилось к шуткам юмора от демонов, хотя кто знает, кто знает...

Наш разговор с Шако происходил исключительно у меня в голове. И приходилось отдуваться мне одному. Конечно моя заминка не прошла незаметна. Вроде как только что предлагал один квест, а минутой спустя еще и второй откуда - то достал. Какие такие выводы сделали для себя офицеры, кто его знает. Чертей я уже зарекся поминать, прибегут еще чего доброго да спросят, чего звал? От клана я хотел включение меня в состав рейда, желательно прямо сейчас, желательно немедленно. И долю в добыче, на выбор, естественно в разумных пределах, что - то около пяти процентов. Тут правда зубами впился Юра. И доля в добыче подскочила аж до 12 % от общей и Юра должен быть включен в состав оценщиков стоимости добычи. За последний пункт он бился до последнего, используя порой блеф и просто наглость. Уж не знаю почему, но его допустили.

Проход начали расширять всеми подручными средствами и методами еще до начала заседания. Я не питал иллюзий, если мы не договоримся, то нас просто выкинут из пещеры. И даже урон репутации не остановит. Собственное подземелье и редкие квесты на подконтрольной территории. Да еще плюс неведомая добыча, что может быть ценнее для клана? Так что решать вопрос надо полюбовно. В общем и целом мы договорились, Юра остался бодаться с главным казначеем клана по поводу каких то тонкостей оценки, а все остальные стали готовиться к рейду или

возвращаться к своим делам и обязанностям. Меня же отозвал в сторону Стальношаг.

- Бейкруш, надо серьезно поговорить.- начал он когда мы наконец остались одни.

- Да надо, если честно у меня есть еще одна просьба. Настаивать не могу, понимаю что и так много уже запросил. Но тут дело важное. Семейное.- Стальношаг хотел сначала повернуть разговор в какое - то другое русло, но тут прислушался превратившись в саму внимательность. - Понимаешь, я ведь здесь не для развлечения, у меня есть дочь, и вот она тут застряла. В провале она понимаешь. Погоди не перебивай- останавливаю я Стальношага, тот порывался было что то вставить свое- Дочь несовершеннолетняя, и я за нее в ответе. Я знаю как ее зовут, я знаю примерно где она, но мне необходимо ее найти и захватить в плен, не раскрывая своего имени. Здесь в друмире. Я постараюсь убедить ее вернуться. Я прекрасно в курсе что пока никто еще не возвращался из провала, но не попробовать я не могу. Алдатакатил, мой приятель в жизни, в курсе моего горя, он помогает мне в поиске дочери. Я прошу если возможно, помоги мне. Мне отчаянно не хватает времени, я чувствую что друмир каждый заход в игру все больше затягивает. Чувствую что в один прекрасный момент я могу остаться здесь навсегда. На меня со всех сторон сыпется сотни возможностей, десятки соблазнов. Некоторым я уже почти готов поддаться. Помоги мне стальной, очень прошу. Мне нужна мощная поддержка со стороны клана. Нам одним не потянуть.- Стальношаг молча разглядывал меня раздумывая над своим ответом. В итоге решившись махнул рукой, а был не была.

- Знаешь Бейкруш, я в начале подумал что ты читер, потом мне показалось что ты безумный донатор. Но твоя информация о дополнении подтвердилась на сто процентов. Тогда я уже и не знал что и думать. Проходит время и ты выпрыгиваешь как чертик из табакерки с углем. Злобаррь не далекого ума парень, однако он честен и исполнителен, а потому ему можно верить и если он доложил что уголь добывают в пустой породе, значит так и есть. Про демонов шахтеров правда ни слова в докладе, я только тут сам их увидел. Опять же пленники ваши не последние рудокопы, я даже не спрашиваю как ты их заполучил, дело твое. Думаю сам расскажешь. Ну а древние "дающие мысль" вообще за гранью. Их даже в анонсе будущих обновлений нет. Но вот они есть. Да и конвейер я видел сам. Ты не удивляйся но сейчас там наши разведчики работают, уровень монстров от семидесятых до сотых. Твое желание взлететь за счет рейда понятно и естественно. Мы тебя пропоровозим. Я сам могу стать ментором для тебя, есть такая возможность. Будешь опыт получать вагон и маленькая тележка. Так вот, что я хотел тебе сказать. Я хотел

было сказать что не надо пытаться быть самым хитрым, да только теперь вижу в чем подвох. Я здесь тоже ведь не просто так. Я теперь живу в друмире. По честному без дураков. Моя история проще, я в провал ушел вслед за любимой. Раньше мы умирали сидя рядышком на инвалидных колясках, а теперь живем и радуемся каждому дню, топча землю своими ногами. Я помогу тебе, только ответь на один вопрос. Дочь точно несовершеннолетняя?

Подготовка к рейду шла полным ходом, отверстие в стене уже расширили достаточно чтобы пройти вчетвером, и даже было сделано подобие лестницы. Конвейер уже работал, на стенах горели почти все светильники, не электрические как мне показалось вначале, и не магические, а газовые. Ровное белое пламя достаточно хорошо освещало помещение. Големы работники вновь производили какие то детали неизвестного пока назначения. Нас с Стальношагом пробафали по упрощенной схеме. Дорогих рейдовых пожалели. Собственно Стальношаг тоже был вагоном, его 81 уровень терялся на фоне сотых и сто двадцатых уровней. Главный координатор рейда гоблин сноходец 139 уровня командовал на право и налево уровнями по более своего. Собственно нашу группу вагонов, где был собственно я Стальношаг, Злобаррь, Юра и неизвестный мне Топтатель 35 уровня, держали в хвосте. Нам предстояло не отсвечивать и заниматься самосохранением. Стальношаг был наш наставник, что "подтягивало" наш уровень до его при расчете получения опыта. Меж тем координатор инструктировал рейд

- Впереди два охранника. Операторы копьеметов. Какой урон выдают неясно, но семьдесят пятый уровень и элитный статус дают основание предположение что немалый. Охрана подслеповата, но реагируют на всех. Инвиз для них не помеха. Видят в секторе девяносто градусов плюс минус, сектор обстрела такой же. Услышали щелчки, у вас две секунды что бы убраться за укрытие. Не успеете, вот тогда мы и выясним сколько урона они наносят. Продвигаемся потихоньку, используем нагромождение коробок и големов как укрытие. Подобраться к ним можно почти вплотную. Так что не слакаем, не тупим, прикрываем хилов и вагонов. Они у нас ценные. Кто подставиться раньше времени получит минус десять дкп. За проявленный не нужный героизм минус пять, если героизм приведет к вайпу минус тридцать. Вы меня знаете, услежу за всеми.

Получив такое напутствие народ как то подобрался, кто - то еще раз осмотрелся и в целом все настроились на прохождение с первого "трая". Если по-русски, то с первой попытки. Охранники представляли собой големов операторов. Торс и голова были

выполнены из того же желтого металла что и шлем посланника. Копьемет же был на порядок больше установленного на моей телеге. Голлем не сидел, он был как бы впаян в установку копьемета. Ноги у него были по всей видимости декоративными. То ли чтобы не сбежал, толи из чувства прекрасного, а может еще из каких соображений, но вахту они несли свою неустанно и неотлучно.

С охраной особых проблем не возникло. Для одиночки голлемы возможно преграда и непреодолимая, но никак не для рейда. Первый пробный залп принял главный танк рейда, просев едва ли на десять процентов. После чего тут же укрылся за голлемами работниками конвейера. А когда просчитали возможный урон пошли в атаку уже первые две штурм группы. Один за другим оба охранника замерли навечно. Лут с них был не стандартным, в основном инженерные запчасти, но "выпал"очень интересный комплект "бесшумного убийцы". Арбалет скрытого ношения и телескопическое лезвие крепившиеся на руку при помощи системы рычагов. Роги тут же принялись пускать слюни на комплект. В паре эти вещи увеличивали урон при скрытой атаке почти втрое. И пускай требуемый уровень был шестидесятый, и предметы были под стать уровню, то есть намного уступали по характеристикам оружию сотого уровня, ради этого повышения некоторые были готовы отказаться от части характеристик. Все одно выигрыш в дпс был огромен. В итоге координатор потребовал прислать описание вспомогательного оружия и если есть дальнобойного. Таким образом он выбрал кандидатуру. Перечить во время рейда никто не смел. Счастливый обладатель лишь на секунду став видимым принял обнову после чего тут же провалился в хайд, или если по-русски замаскировался. Я же с нетерпением ждал, будет ли заниматься демонтажем остовов или нет? Когда координатор уже приказал двигаться дальше я судорожно отстрочил просьбу сообщение. Мол можно мне разобрать остов? Координатор завис примерно на минуту, видимо с кем то общался. В итоге с сожалением ответил что да. В рейде механиков не оказалось, как собственно и вообще в клане. А про демонтаж он вообще слышит впервые. Поднялся было гвалт как же так, почему не взяли своих инженеров, на что координатор ответил. Инженера давным-давно забросили прокачку профессии, а те что имели достаточно высокий уровень мастерства покинули клан, и сейчас с инженерами затык. Я обрадовался, получалось что я единственный кто мог попытаться извлечь что ни будь полезное из трупов механоидов. Первый же охранник поделился помимо разнообразного мусора стационарным копьеметом, мгновенно

перегрузившим меня на 134 %. Но я смог дотянуться еще и до второго и не прогадал. С него я получил сломанный, но подлежащий починке, распределитель манопотока. И если копьемет мне был даром не нужен, я просто прикинул и понял что мне не установить его на телегу, он скорее для сторожевых башен подойдет, там ему самое место. То распределитель манопотока для меня крайне полезная деталь. Примерно я понимал для чего он необходим и даже знал как его использовать для моей задумки с усовершенствованием телеги фургона. Проблему перевеса, тут же решил продав копьемет за добавочные 200 дкп. Могут сыграть важную роль при дележе добычи. Убийство всего двух мобов почти заполнило шкалу опыта. А это значит что скоро мне понадобится новый комплект брони. Копьемет принял у меня тролль топора - метатель. Здоровый малый, при виде которого я подумал что копьемет в принципе можно использовать и как оружие переносное, главное объяснить что это не дубина. Дальнейший заход для нашей группы или звезды, был не сильно примечательным, рейд приноровился к противникам. Изредка были небольшие потери, когда мобы умудрялись удивить. Но в целом и общим ничего сверх сложного не встречалось. Единственное развлечение наблюдать за растущими уровнями да разбирать остовы. Я уже приноровился и частенько предугадывал как именно менять передачу для обращения момента на обратный. Тролль Стоеросовый, в миру просто Олег, уже без напоминаний держался поближе ко мне и подходил по первому моему знаку. В целом клан злых солнц уже мог считать заход крайне удачным, я передал им восемнадцать копьеметов разных модификаций. Помимо них сумел получить рабочий Трингломет. Запускавший залпом три заточенных шестигранника на уровне ног пояса и головы одновременно. Прелесть этого устройства в его необычности, не ожидав подставы главный танк решил заблокировать как и все остальные метательные снаряды, а результате бы укорочен на целую голову. К тому же Трингломет имел своеобразный кассетный магазин на девять снарядов. Первые три залпа шли с интервалом в секунду. Потом шла длительная перезарядка. Какой либо справочной информации в вики не содержалось, и устройство видимо в нашем кластере вообще было неизвестным. А это дополнительная цена при расчете. С моими выводами согласились, и попросили брать расчет за трингл по отдельному курсу. Многое перепадало и мне. Деталей на маноповозку я набрал уже с избытком. Не хватало только самого двигателя. Куча различных стабилизаторов патока, проводов (обычные трубы только из стекла и бронзы) выравнивателей клапанов, маногенераторов в конце концов,

выдающих от трех до девяти единиц маны в секунду. Все - таки первый был своего рода уникальным. Накопителей в конце концов. Представлявших собой тетраэдры разных цветов и степени прозрачности. Вмещавших от ста до почти тысячи единиц маны. Похожие кристаллы, только гораздо большие по размеру, использовались в крепостных укреплениях. А уж листов брони я набрал тонны три не меньше. Олег Строеросовый уже дважды был отправлен спец рейсом к клан банку и выдернут обратно. В третий раз пришла подмога в виде наемников "мулов" или грузчиков. Помимо моего хлама, рейд постепенно захламлялся лутом самостоятельно. Шли мы бодро натыкаясь то на чистых механических сторожей, то на киборгов насекомых гигантов. Причем первые враждовали со вторыми, но как то вяло. Получив значительные повреждения киборги отходили восстанавливаться. Свой первый модуль авто ремонта я получил именно с них.

Модуль само восстановления МпРкН мк 3. Скорость восстановления 2 единицы прочности. Потребление 3 ед. маны/сек. Радиус охвата 1.7 метра Вес 67. Инженерное устройство. Требуемый уровень инженерии 135. Прочность 48/1000.

К тому времени как я получил этот модуль инженерия подскочила уже до 148 единиц. Каждая попытка демонтажа повышала на единичку как сам демонтаж, так и инженерию. Благодаря наставничеству я мог авансом видеть запредельные поначалу уровни, и вообще подступаться к демонтажу столь высокоуровневых остовов. Найди я такой самостоятельно ни чего бы у меня не вышло. А так я пользовался случаем. Можно даже в вики сделать пост, как качать инженерию не напрягаясь. Найдите рейд что готов взять вас вагоном, попросите чтобы в вашей группе был ментор, и он взял шефство над вами. Сам опыт не получал а вас качал целый рейд. Просто правда? Вот и я так и думаю. Через четыре часа захода по заводу мы наконец нашли первого босса. Точнее как мы, он нас нашел. На гусеничной платформе был закреплен торс очередного голлема. Спереди его прикрывал мощный отвал. Правая рука его представляла нечто отдаленно напоминавшее катушку тесла и ершик для мыться посуды. Левая была огнеметом, пускай она и была стилизована под шею и голову дракона, что это такое все поняли сразу. Голова представляла собой шар. Где у босса органы восприятия было не ясно. Имя у босса было очень информативно ДБО 5. Нашли мы его в закрытом, полузасыпанном ангаре. Именно поэтому он видимо не мог выбраться наружу и навести там порядок. Некоторые зоны завода, были под контролем механоидов, и там царил относительный порядок, другие же захватывали киборги, и там была разруха и запустение. Где то мы встречали яростное

сопротивление на ровном месте, а где то было пустынно. Были и такие вот мини арены с запертыми там особыми монстрами. Но этот первый крупный монстр имевший приписку "босс". Да и почти пять с половиной миллионов единиц прочности намекала что он не обычный противник. Как выяснилось основная работа ложилась на лекарей всех мастей. И на ддшников. Босс после потери первых двадцати процентов воткнул свою правую руку в землю и стал подавать электричество в массы. Раз в три секунды наносился урон сразу всему рейду. Меня трясло каждый раз весьма чувствительно, но не сильно и опасно, а вот за Юру я переживал гораздо больше. Но пережили, руки и голова у босса оказались независимыми объектами. И их можно было ломать по отдельности. Правда босс менял после потери тактику и приходилось подстраиваться на ходу, но это мелочи. Мы привыкли. Когда ДБО 5 затих в очередной раз врезавшись в стену, мы устремились к его останкам. Очень хорошо что у юры была вложена единичка в воскрешение. Босс на последок рванул, практически обнуляя весь рейд. Из-за жадности погибли почти все. За исключением нашей звезды. Мы просто оказались достаточно далеко и я успел закрыться сам и прикрыть собой Юру. В живых остались "толстые" танки и мы, "вагоны".

Юра не сплоховал, начал воскрешать в первую очередь хилов. Его тотем усиливал скорость восполнения маны в радиусе всего трех метров, он вкладывал очки развития согласно плану. А план не учитывал рейдовых походов. И как то так получалось что сейчас воскрешенные жались к Юре, вроде бы как случайно решили присесть рядом с Юрой. Вайп, приостановил поход почти на пол- часа, минут двадцать из которых были по моей вине. Кто меня дернул за язык озвучить предложение достать "кузнюизкормана" для ремонта снаряжения. Очередь из желающих воспользоваться возникла моментально. Когда наконец все "починились" получили рейд бафы на десяток разных улучшений, и трофеи были озвучены, началось самое важное, торг. Босс поделился эпиком и десятком раритетных вещей, причем на мой взгляд "просто" раритетные вещи были куда интересней эпика.

> Корона всезнания. Тип броня. Слот голова. Эпическое. Интеллект +100, Дух + 60, Запас маны +2000. **Идентификация** предметов +50, Ин **Идентификация** монстров +50. Требования уровень 120.

Весьма неплохая вещь, но нам не нужная. Да мы уже скаканули до шестьдесят пятого уровня, и приближались

вплотную к шестьдесят шестому, но до сто двадцатого еще очень далеко. А реальных претендентов надеть корону было целых четверо. Пока страсти вокруг эпика накалялись, я сверлил глазами одну единственную вещь

> Походное снаряжение боевого инженера. Тип броня. Слот плащ, накидка/контейнер. Раритетное. Выносливость + 40, Интеллект + 40. Инженерия +15. Вместимость 6 слотов под меньшие контейнеры. Максимальная нагрузка + 200. Необратимый Симбиоз. Единиц прочности 400/400 Броня 233. Вес 78. Требуемый уровень 62. Требуемая инженерия 135.

Надо ли говорить что я единственный мог примерить этот чудо рюкзак? Да и помимо характеристик он выглядел весьма впечатляющее. Сет сетом, но я его уже перерос. Похожий на застывшую божью коровку выполненную из все того же мекзатиона, чудо вещь манила меня. Я еле сдержался что бы не поторопить торги чтобы выкупить это. Наконец последний лот ушел за почти две тысячи единиц дкп, что есть очень много и настал мой черед. Правда накала не случилось, народ посмотрев на требования единогласно отказался в мою пользу. Так что отдал я всего десять стартовых единиц "очков убийств драконов". Все произошло как то буднично, ну получил вагон неплохую вещь, кроме него правда никому не нужную, ну и что тут такого? А я был рад. Видимо в этот момент я поддался заклинанию затмевания разума, наложенного сорокой, иначе бы я обратил внимание на такую вещь как необратимый симбиоз. И покрайней мере попытался бы выяснить что это означает в Друмире. А так я не разбираясь сразу же одел снаряжение.

> Внимание вы действительно хотите подогнать вещь под себя? Да/нет.

Ну конечно да, а зачем же я ее брал?

> Подтвердите действие вербально, вещь будет привязана к учетной записи. Да/нет

Что за сложности такие? Впрочем вещь то Раритетная. Может быть поэтому? А ладно, в случае чего потом в банк положу. - Да, привязать вещь, то есть подогнать вещь!

> Вещь успешно подогнана под вас, желаем вам приятной игры...

Не успела системное сообщение исчезнуть, как рюкзак божья коровка ожил. Шесть декоративных ножек, расположенных по периметру "снаряжения" внезапно выдвинулись и как капкан впились в меня. Шею мою захлестнули металлические жгуты намертво зафиксировав голову. Одновременно широкие металлические ленты захлестнули руки стягивая их по бокам. Это было неприятно и больно, но далеко не самое худшее. Два металлических щупальца с кольцами фиксаторами и устрашающей величины иглой посередине, медленно словно змеи выползли из - за спины, и уставились мне в лицо. Мгновение спустя одно неуловимым движением впилось мне в левый глаз, а второе чуть изменив положение предварительно вдарило в ухо. Я никогда особенно игл не боялся, и на различные процедуры шел спокойно, но теперь пожалуй стоит пересмотреть свое отношение к ним. Меж тем щупальца, не обращая на мои истошные крики никакого внимания, продолжали свою операцию на живую. Из- за спины вырывались все новые и новые помощники ассистенты чудовищных хирургов. Я уже не кричал, я орал благим матом когда увидел как вытаскивают еще целое глазное яблоко за которым тянется кровавый жгут нервов и кровеносных сосудов. Мгновенная вспышка боли и глазное яблоко теряет связь со мной. На его место вставляется крупный красный камень обрамленный все тем же мекзатионом. Стимпаковский имплантат был гораздо крупнее моего родного глазика, я буду скучать по тебе, уже скучаю. Ты так прекрасно себя вел, а теперь нас насильно разлучили эти, эти... даже не знаю как назвать эти штуки что сейчас творят какую - то гадость еще и с моим ухом. Ну чем вам мое ухо не понравилось? Оно тоже мне нужно! Не надо его отрезать. У щупалец было свое мнение. Я было взъярился но укол ядовито синей дряни в область сердце парализовал все тело ниже головы. Если бы еще ушла бы и боль, я может быть был бы вполовину менее против такого обращения со мной. А так я был взбешен. Окружающий меня народ откровенно тупил. Многие стояли и хлопали глазами, некоторые потихоньку подходили поближе чтобы лучше разглядеть, и только Юра бросился мне на помощь. Стоило ему только попытаться оторвать одно из обвивших меня щупалец, как из бездонного снаряжения, выметнулись еще два мекзатионовых змеи, гораздо крупнее остальных. Одна из них тут же вцепилась Юре в горло легко оторвав его от земли. Вторая же начала поглощать ману, в раззявленную пасть устремился синий поток магической энергии. Юрин пет, мелкий имп маннокрад, попытался было прийти на помощь своему хозяину. Юра баловал его, поил его своими зельями маны. Кому кому, а синему летающему шкоднику вкус

манно потов никогда судя по всему не надоест, вот и заручился Юра дружеским отношением к себе со стороны своего питомца. Ситуация с импом маннокрадом по кличке Васька, повторилась в точности как и с его хозяином, правда в уменьшенной версии. В любой другой момент, я бы наверное мог бы и улыбнуться, глядя как синхронно дрыгают ногами хозяин и его пет. Если бы конечно это был бы не мой товарищ, и наблюдал бы это я, ну скажем в кино. Внезапно всю спину прострелила жгучая боль, я даже орать перестал, теперь я только сипло дышал молясь о том чтобы это прекратилось, не важно каким способом. Друмир вообще щедр ко мне на плюшки и плюхи. То ли кто то на раздаче вечно путает, то ли разные смены по разному накладную читают, да только устал я от такого разнообразия. Почему я не могу как сотни других игроков, просто вкачать персонажа получить необходимый шмот что бы просто наслаждаться жизнью. Стоп! Что значит наслаждаться жизнью? Мне же надо спасать дочь, вытаскивать ее в реальный мир. Дать ей образование, пристроить на хорошую работу, по крайней мере поспособствовать этому. Помочь с неизбежной свадьбой, поиском квартиры ее ремонтом. Следить за ее успехами, и чем черт не шутит увидеть внука или внучку, а лучше и внука и внучку. И пока будут силы помогать и им.

Отвлеченные размышления помогли немного приглушить боль. Все равно я ничего поделать не мог. Я отстранённо наблюдал как щупальца отбросили опустошённого Юру и его питомца, как они же легко, как катят, раскидывают силовиков что наконец кинулись на подмогу. Как в нерешительности топчутся стрелки не зная по кому стрелять. Как "ассистенты" и "хирурги" наконец то вставляют имплантат мне в черепную коробку, с мерзким хрустом и треском. Как слева вместо уха мне прикручивают нечто раскаленное. Все кончается внезапно, вместе с механическим женским голосом.

- Необратимое слияние завершено. Рада приветствовать Вас носитель. Теперь вы осчастливлены. Идет предварительный анализ строения тела... Предварительный анализ завершен. Тело несовершенно, множественные уязвимые узлы. Рекомендую произвести скорейшею замену ста восьмидесяти внутренних органов. Идет предварительный поиск источников энергии... Предварительный поиск завершен.- Еще один силовик в нерешительности остановился передо мной, все щупальца спрятались в рюкзаке снаряжении, будь оно не ладно, а голос меж тем продолжал - найден альтернативный источник энергии. Внимание! Потребление составит две единицы в цикл, выработка маннопотока составит 37 единиц/ микроцикл. Текущие потребление 17 единиц/микроцикл. Идет подключение к

источнику альтернативной энергии. Внимание! Зафиксирована ментальная угроза! Подключаю модуль ментальной блокады. Потребление увеличивается на 10 единиц/микроцикл. Текущие потребление 27 единиц/микроцикл.- Голос произносил все это с нотками необоснованного оптимизма честного идиота, в моем случае идиотки. В сознании всплыл сын Рурака, его корежило от бессилия. Он бросался на невидимую клетку блокады. Видать отрезало его снаряжение мое от эссенций. Хорошо это или плохо? Даже не знаю. Глядя за его муками я размышлял, взвешивал все за и против. И поступил совершенно не логично.

- Снаряжение- чего чего а опыта общения с голосами в моей голове у меня уже предостаточно

- Да носитель?- прервала свой отчет железяка что висит у меня за спиной, а частично видимо уже и во мне.

- Ты переключила весь источник альтернативной энергии на себя?

-Да носитель, это целесообразно..

- Отдай половину канала той ментальной угрозе что ты заблокировала. И да, полную блокировку убери. Оставь возможность воздействия при наличии моего разрешения.

- Вербального или ментального?- только и поинтересовалась железяка

- Любого, равноценно. Принимай к исполнению!

- Это не рационально, но принимается. Внимание! Источник альтернативной энергии не само восполняем. Вы уверенны что необходимо направить половину канала на ментальную угрозу?

-Да! Эта ментальная угроза как ты говоришь, часть меня. Сдохнет он сдохну я. Принять данное условие за истинное.

-Да носитель, условие принято.- Пока мы мило беседовали с железякой, вокруг меня собрались члены рейда и с опаской посматривали на меня.

-Эй, друг ты как там? Живой? - Трясет меня за плечо Стальношаг. Я бы и рад ответить да только не могу. На то чтобы сообразить отпечатать личное сообщение уходит минуты две. Юру тоже откачивают, он в глубоком обмороке. Многие магические классы глядя на висящий на нем дебаф и текущие значение его манны, зябко поёживаются. Гадая, а не передается ли это по воздуху.

- 1430/ 1890 единиц манны

- Энергетическое истощение Х.. Осталось 29 минут 12 секунд.

Такой же висит и на импе. Многие игроки теоретики дискутировали, а можно ли существенно загнать в минус мага по манне. Вот доказательство, да можно. Юре теперь приодеться

хлебать свои зелья на пару с питомцем. Из -за минусового значения манна самостоятельно не восстанавливалась. Одно дело откачать выжечь, украсть передать или лишить еще каким либо способом манну мага оставляя тому ну к примеру минус сто или даже двести маны. Дальше не получиться, все способы пасовали при нулевом или отрицательном значении. А магу восстановить манну обычно не проблема. Один нормальный флакон с синей или фиолетовой жидкостью и проблема нет. Собственно и минус полторы тысячи в общем в спокойной обстановке не такая уж проблема. Но вот в бою..

- Все почти нормально, предмет с сюрпризом. Дайте отлежаться пока оцепенение пройдет и я в норме.- Объяснять что предмет разговаривает со мной, это пожалуй будет глупостью несусветной. Ну зрелище необычное, ну имплантат. Инжиниринг профессия такая, жертв как оказывается тоже требует. Параллельно веду разговор с железякой

- Снаряжение, сними парализацию, идти надо.

- Да носитель. Внимание медицинский модуль истощен. Осталось две единицы УР из ста возможных. Выполняю инъекцию. Внимание медицинский модуль полностью истощен. Необходимо пополнить УР в самом скорейшем времени.

-Снаряжение, что такое УР? Дай расшифровку, и опиши где его искать.

-Да носитель, УР это универсальный регенетрон. Необходимо посетить ближайшую станцию медицинской помощи.

Рейд окончательно привел в состояние боевой готовности координатор. В основном постоянными угрозами лишить дкп. Многие уже оценили этот рейдовый инст по достоинству. Лут был хорош и делился на две условные группы, малый и большой. Соответственно для 60+ уровней и для 120+. Клан выбивал отличный шмот как для старичков, так и для середнячков. Еще больше верхушку клана заинтересовала возможность получения стационарных копьеметов при помощи демонтажа. Изредка они падали с охранных ботов и так. Но такие были куда меньше по размеру и мощности. Малые копьеметы, теоретически могли быть условно мобильными, тот же Тролль Олег мог переносить один два не особенно напрягаясь. С руки конечно и ему было слабо стрельнуть, а вот развернуть на линии фронта это пожалуйста. Ну и конечно тринглометы, за каждый переданный мне причиталось по две с половиной тысячи золотом. Правда я смог раздобыть всего три, причем один полностью поломанный. Но это не смутило руководство клана. Демонтаж был вообще странной штукой, с босса я получил ворох разных чертежей, и кучу болтов и гаек. А с обычного на вид "давителя", жука скарабея катившего

на нас огромный шипастый шар, вытащил генератор малого искажения. Покрывающий камуфляжным полем все в радиусе двух метров. Главное достоинство которого было отсутствие ограничения на нанесение или получения урона. Главное было целостность самого генератора и достаточный маннопоток. Постепенно я выяснил сколько длится цикл, просто замерев значение шкалы эссенции. Цикл длился шестнадцать с копейками минут реального времени. Прикинув максимальное значение эссенции пришел к неутешительному выводу что выходить приодеться с ее полным максимом. Тогда у меня будет часовой запас для нахождения жертв доноров.

Пришедший в себя Юра прокомментировал произошедшие одним словом, в переводе на литературный это звучало бы примерно так. -Я впечатлён и потрясен, не хотелось бы пережить подобное еще раз.- По поводу моей новой внешности он выразился примерно в том же ключе. Проклятый имплантат поначалу был бесполезным украшательством, как оказалось, шла интеграция в нервную систему для подключения. Отсчет о завершении которой железяка выдала мне в процентном виде после моего требования запроса. Железяка вообще все что еще интегрировала, анализировала, сравнивала. Постоянно давая мне не нужные доклады. Точнее не спрошенные. Когда же мне это наконец надоело, заработал глазной имплантат. Бесполезной информации стало в разы больше. На мою не очень вежливую просьбу перестать нагружать меня потоком цифр и значений, да и вообще заткнуться хоть не надолго, железяка поинтересовалась, сколько точно по времени ей молчать. Хотел было с горяча мысленно рявкнуть навсегда, но вовремя одумался. И дал команду отвечать по запросу, мысленному. И обязательно только после того как обращусь к железяке, -железяка ответь мне. Железяка согласилась, но напомнила что настоящие название у нее ОЕОС, и заводские! Настройки полностью заблокировать невозможно. Мне было очень интересно, но вот все ускоряющийся темп зачистки территории завода не располагал к выслушиванию длинных историй. Мне хватало подробного описания той или иной твари что я видел обычно уже дохлой. Железяка охотно описывала что это лежит передо мной, и где у нее слабые точки. Надо сказать что практически у всех встречных нами киборгов, имелись совершенно иные названия. Но информация о слабых точках подтверждалась всегда. Толку правда от этого было не очень много, но сам факт. Вообще мал по малу, я стал понимать картину произошедшей здесь трагедии. Две концепции бессмертия схлестнулись в гражданской войне. Механисты, так по крайней мере определила железяка название расы "дающих

мысль", в один прекрасный момент разделились на два лагеря. Одни были за то чтобы полностью перестроить свои тела в автоматы. Вторые ратовали за биологическую перестройку тел. Вторых было заметно меньше, и они отчаянно стремились вывести расу рабов слуг воинов. И со временем у них стали появляться определённые успехи. Обеспокоенный центр логики, постановил уничтожить потенциальную угрозу. Вот тогда то и вспыхнула гражданская война. Что произошло потом ОЕОС не знала. Она был выпущена в разгар войны когда приверженцы технического пути стали нести потери от неизвестных болезней. Изобретение Оборудования для Единого Общего Счастья должно было стать панацей от биологического оружия Измененных. После того что они совершили над собой, они уже не могли зваться Механистами. Последствия той войны мы сейчас и лицезрим. Куда подевались все тела, ОЕОС не знала, да и ей и не ведомо что такое предполагать. Она просто оберегает своего носителя постепенно приближая того к Счастью. Объяснить что же за Счастье такое она не могла, но это ее не расстраивало. Она и так была абсолютно счастлива что приближает своего носителя к неизбежному.

На череду вопросов почему Измененные использовали не целиком биологические средства, а кибернетические. Железяка в конце концов с удовольствием и энтузиазмом ответила, что это своего рода маскировка. Первые охранные модели не реагировали на киборгов. Только на органику, против которой были очень эффективны. Но стоило Измененным применить киборгов (в лексиконе Железяки они были живыми автоматами) и механисты сразу же стали нести существенные потери. Универсальный растворитель органики (Куб Желе) не реагировал на покрытых мекзатионом киборгов.

Общаться с железякой было дело не простое. Необходимо было правильно сформулировать вопрос чтобы получить нормальный ответ. Такие простые вопросы, что это или кто это, не воспринимались по отношению к мертвым киборгам или механизмом, а вот просьба провести анализ приводило к новому потоку информации. Зачастую бесполезной. Железяка все норовила посчитать сравнить определить и дать номер классификации. С одной стороны это немного раздражало. С другой стороны навык классификации начал безудержно расти пока не уперся в потолок в сто единиц. Дальнейший рост был невозможен без тренера или наставника. Железяка мимоходом пожалела что отсутствует модуль прогресса, мол он может вмещать в себя разнообразные кристаллы памяти, и если бы он будет найден можно будет проводить аутотренинги используя

выбранные курсы обучения. Естественно понадобиться искать еще и кристаллы памяти содержащие необходимые данные. Постепенно я остывал, злость уходила вместе с болью. Железяка стремилась быть максимально полезной, и пару раз действительно серьезно помогла. В первый раз смогла открыть ворота складского комплекса, перед которыми спасовали все штатные "отмычки". Чем принесла нам еще двадцать дкп. Второй раз предупредила об опасности, когда все умудрились прохлопать второго босса. Тельфер тележка как оказалось и был боссом. Огромное гротескное лицо располагалось на потолке. Атаковал босс роняя на нас контейнера сверху. И периодически вызывая волны своих приспешников автопогрузчиков. Хаос и смятение охватили рейд, контейнеры образовывали постоянно изменяющийся лабиринт, отрезая силовиков от лекарей и магической поддержки. В принципе контейнеры были разрушаемыми, они имели всего - то пятнадцать тысяч единиц прочности. Но они очень плохо поддавались колюще режущему оружию. Да и стоять на месте было смерти подобно. Босс стремился поймать в "коробочку", о такой вещи как оставлении шанса на отступления он видимо не слышал. Стоило группе казаться запертой как сверху босс ронял каменные плиты, гарантированно убивая любого. Координатор погиб нелепо, спаянные голлемы грузчики обладали одним очень неприятным умением, удержание. Попасть им в руки, означало почти гарантированную смерть. Босс не жалел своих грузчиков, роняя контейнер на них и на их жертву. После смерти координатора, рейд стал напоминать дурдом на выезде. Человек пять возомнило себя приемниками и принялись командовать. Стрелки занимались чем угодно но не уменьшением жизни босса, отстреливали грузчиков и наблюдателей, безобидных для всех кроме рог, летающих жуков с истинным зрением. Подсвечивающих тех умников что пытались спрятаться по углам. Первое время я тоже шарахался из стороны в сторону, пытаясь не попасть под контейнер и одновременно попасть по боссу. Самонаведение в случае с механизмами не работало. Ну а босс постоянно катался по рельсам взад вперед по всей площади склада. Иногда той или иной звезде удавалось разрушить контейнер, и тогда на землю вываливалось содержимое. Это могли быть детали или заготовки. А иногда уже готовые противники. Элитный бот охранник семьдесят пятого уровня, включился в общие веселье снайперскими выстрелам пригвождая пробегавших мимо игроков к контейнерам. Благо один верткий гоблин разбойник прервал его существование вскрывшись рядом с ним и подставив по сути того под падающий контейнер. Успел

он отпрыгнуть или нет я не заметил. Но боту пришел однозначный конец. Я понимал что рано или поздно но все мы тут такими темпами поляжем, и не я один. Шако первым подал всем нам пример, короткими огненными вспышками добравшись до стены. Существовала метровая мертвая зона для босса, правда просто стоять там было бессмысленно, таких же умников вытягивали под удар грузчики. Необходимо было лезть наверх, благо лестницы имелись у каждой стены. Хорошие идеи как это часто бывает приходят в голову многим людям одновременно. Стоило нам начать взбираться, как у нас тут же нашлись подражатели. Наверху обнаружились боты охранники все того же семьдесят пятого уровня. Расположенных на угловых прямоугольных площадках с леерными ограждениями. Между площадками были мостики переходы в полметра шириной. Элитные боты охраняли стеклянное нечто, больше всего похожие на колбу в которой вращаются шаровые молнии. Железяка пояснила что это "малые генераторы". Выведение из строя которых приведет к потере 15 % прочности "Распределителя". Собственно так и звали босса. Главный генератор был в самом Распределителе. Но это уже мелочи. Общая схема убийства босса была проще не придумаешь. Быстро уничтожить малые генераторы сняв таким образом 60% здоровья у Распределителя, и начинать добивать самого босса. Сам босс имел способ обороняться от тех кто посягает на генераторы. Когда на противоположной стороне склада, группа сообразительных и умелых принялась разбирать колбу, босс подкатив к ним достаточно близко, просто открыл клапана давления, ошпарив их паром. Три героя продержались меньше пяти секунд. Главным героем сражения стал Шако. Он припрыгав своими мини порталами вспышками до места гибели тройки сообразительных и привлек внимание босса начав ковырять колбу. Элитные боты Охранники двух других площадок совершенно не обращали ни на что внимания если не приближаться к ним на расстояние в сорок метров. При исполинских размерах склада это было не сложно. На посягательства Шако босс среагировал моментально, бросив контейнер не донеся его до очередной ловушки, с ним он перемещался медленней, и сразу же направился к нарушителю его спокойствия. Демон не подвел, он отнюдь не собирался погибать под струями пара, он приманил босса только ради того чтобы своим мини телепортом забраться на него. Вспышка пламени и вот уже Шако изображает перфоратор. Босс первое мгновение, еще не понимая что для него уже все кончено, выпускал струи пара. Когда же до него дошло что наглец вне досягаемости, Распределитель словно обезумел. Он стал хаотично

метаться силясь стряхнуть негодяя. Но Шако не давал ему ни единого шанса. Босс выпускал пар на ходу, бился об ограждения, менял резко направления. Направил всех наблюдателей на Шако, и те окружали его плотным облаком бесполезно светя своими мини прожекторами на него. Пытался задействовать Охранных ботов, но добился лишь того что те немного подсократили его же прочность. Попасть под таким углом в Демона было невозможно. Единственный живой сноходец смог повторить фокус демона, его мини телепорт телепортировал немного дальше чем вспышка у демона, но гораздо дольше откатывался после применения. К сожалению сноходцы не самые сильные мастера атаки в рукопашной, хотя определенную помощь он все же оказывал. Те кто не догадался или не смог взобраться наверх сейчас в срочном порядке воскрешали павших, и выдергивали тех кто ловушке. В живых была едва ли десятая часть рейда. В начале боя нас было почти две сотни человек и один нпс, теперь же едва - едва тридцать, с учетом тех кого смогли воскресить. Многие были погребены под контейнерами и плитами, и их надгробия были где то там внизу. Юра смог тихой сапой перебраться по мостику на противоположную площадку и воскресил трех героев. Но больше он рисковать не стал, короткими перебежками вернувшись на "нашу" площадку. Двое из воскрешенных попытались допрыгнуть при очередном приближении босса, третий же принялся потихоньку бить малый генератор. Видимо Шако настолько уже взбесил босса, что на посягательства орка лазутчика, были и такие, он не обратил внимание. Двое прыгнувших разбойника чуть было не сорвались. Орк разбойник за счет длины своих рук за что - то умудрился зацепиться, а гоблин зацепился уже за него. Эта парочка так и прокаталась до конца боя на боссе, лишь чудом не была расплющена об ограждение.

Координатора откапывали первым, бетонные плиты ломались только дробящим оружием, и Троллю Олегу пришлось немало потрудиться. Дробя плиты своим боевым двуручным молотом вытаскивая соклановцев из под завалов. Босс поделился всего одним предметом, картой допуском в центр управления "С". Так по крайней мере определила железяка ту мекзатионовую г-образную пластинку с дырочками.

Тут произошла небольшая заминка. С одной стороны я понимал что такой лакомый кусок как доступ к центру управления, где наверняка последний босс, ну или один из, очень лакомый кусок для клана. С другой стороны понаблюдав за поведением координатора я понял что он не может определить истинное назначение пластинки. Он крутил ее в руках и так и эдак, но понять что же это такое не мог. Остальная добыча была в

контейнерах, и что с ней делать было худо бедно понятно. Непонятно только как это все утащить отсюда. Там счет шел на тонны разнокалиберных деталей и комплектующих. Не была правда никаких мечей или доспехов как все привыкли. Были листы брони, были запчасти к ботам охранникам, были сами боты охранники, которые после смерти Распределителя перешли в энергосберегающий режим. Были боеприпасы к копьеметам и тринглометоам, обычные из черной бронзы и усиленные из мекзатиона. Вообще завод Механистов представлял собой мир меди бронзы и мекзатиона. Видимо что такое сталь механисты не знали или не применяли по каким - то своим причинам. Железяка не дала другого ответа по этому поводу кроме как - это целесообразней-

Координатор никак не мог решиться уходить или еще порыскать по складу. Бросать тонны добычи не хотелось, а унести не было никакой объективной возможности. Да и просто на осмотр очередного контейнера уходило уйма времени. Рейд и так уже шел четвертый час и многие уже морально устали. Надо было найти сейв точку и уходить переваривать добычу. Клан уже и так заглотнул такой кусок что как бы не подавиться. И хотя было найдено всего два босса общая схема комплекса в целом уже вырисовывалась. Звезда разведки что неустанно нарезала круги открывая все новые и новые объекты нашла путь к главному административному зданию комплекса, ну или по крайней мере нечто очень это напоминающие. Проникнуть им так и не удалось. Мало того что охрана была для них фиолетовой, так и двери имели аналог цифрового замка. Их механические отмычки вряд ли бы могли помочь. Координатор отлично осознавал что держит ключ в руках, но пластинка упорно определялась как обедненный мекзатион. Топовые кузнецы лишь разводили руками при упоминании о таком металле. А спрашивать другие кланы было бы глупо, наверняка это привлечет не нужный интерес к их делам. Пока клан еще не был готов к серьезным стычкам. Спасала лишь численность да формальное отношение к нпс клану. Во главе клана был Старый Сноходец Орлак. Удивительно сообразительный нпс давно понявший где его место. Впрочем иногда дававший дельные советы, а так он всех устраивал. В отношения между кланами сам не лез, власть не пытался восстановить, довольствуясь ролью свадебного генерала. Клан же получал ряд преимуществ по сравнению с обычными кланами. Большее количество "бесплатных" нпс охранников и торговцев. Большую скидку при покупке продажи у дружественных торговцев других фракций. Изначально хорошее отношение почти со всеми темными расами. Но все это не могло стать полной гарантией от

посягательств других кланов. И добровольно озвучить что имеется нечто ценное но неизученное подставить под удар все начинания. Многим и так не нравилось положение клана, и лишь отсутствие реальной причины напасть пока спасало клан. Дефицит угля и железа был отнюдь не случайностью. А без него невозможно быстро подтащить молодняк до приемлемого уровня. Частично спасала кожа и мясо, в огромных количествах поставляемых с свиноферм. Пускай качество было так себе, зато ее было действительно много. Клану много чего не доставало, и кожа была разменной монетой в торговых сделках между кланами. Так порой было выгодней обменять ее чем продавать. И внезапное предложение клана однодневки могла значительно улучшить ситуацию в положении Злых Солнц. Отпускать эту курицу что посулила золотое яйцо никто не собирался, да она и никуда и не думала уходить. И вот теперь перед куратором стояла проблема, как поднять наверх весь этот металл.

- Разреши- голос Бейкруша вывел куратора из состоянии задумчивости. Он протягивал руку к ключу - Я знаю что это, и помогу открыть доступ. Взамен хочу не что о чем мы не договаривались. Вас это вряд ли вообще заинтересует, а мне это необходимо. - Куратор сделал вид что заинтересован, хотя и не доволен дополнительными условиями. Хотя внутренне ликовал, он был готов отдать половину добычи со склада, лишь бы вытащить вторую наверх. Ну или получить нечто более ценное с главного босса. То что в центре комплекса располагается главный босс ничем не подтверждено, но по опыту куратор мог с почти со сто процентной уверенностью сказать что он там есть.

- Хорошо и чего же ты хочешь?- для проформы поинтересовался Куратор, ответ орка не до терминатора удивил его.

- Один целый малый генератор оставшийся после босса, и четырех големов вращателей конвейера.

Я был доволен, куратор то ли не осознал всей глубины глубин, то ли не думал что это вообще возможно, но он с легкостью согласился на сделку. Лицо Куратора надо было видеть, он словно сжевал килограмм лимонов разом когда я запустил первого дремлющего голлема погрузчика. Управлять ими было в общим несложно, главное понимать что голлем будет выполнить приказ в любом случае, даже если это невозможно или приведет к его поломке. Термин гибели к ним как то не корректно применять. Да и ломались они зачастую не до конца. У некоторых были установлены модули авто ремонта. И если повреждения были не критическими через какое - то время, в зависимости от мощности модуля, возвращались в строй. Под

мой контроль взять големов мне помогала железяка. Всего то и надо было постоять с минуту спокойно пока она перенастраивала очередного бедолагу. Правда я мог одновременно иметь не больше трех "автоматов" в своем подчинении. А точнее в подчинении железяки. Передать подконтрольного погрузчика как выяснилось я мог, но стоило нажать на панельку "да передать" как он тут же переходил в спящий режим. Средств контроля у куратора не оказалось, а мне чтобы контролировать большие количество "автоматов" необходимо было или улучшить модуль управления в железяке, или найти более мощный. Ни того ни другого я пока сделать не мог. Генератор и Автоматы вращатели, я откручивал лично. А вот тащили их уже грузчики вручную. Вращателями называлась пара големов которые крутили руками за рычаг огромную шестерню. Они были также приварены ногами к станине и представляли собой единое целое. Лиц им видимо было не положено, но все же некий намек на тщетность сопротивления был в их сгорбленных фигурах. Их грузчики, что были намного здоровей и массивнее, тащили без труда вместе со станиной и шестерней, так оказалось проще чем пытаться их отделить на месте.

Зачистили мы едва ли треть комплекса, а путь к центру управления уже был разведан и расчищен. Перед финальным броском куратор выдал вдохновляющую речь, он говорил о заслугах хилеров, льстил танкам расписывая их нереальную стойкость и терпение, намекал хитрым рогам о возможных богатствах. Народ и вправду взбодрился. У многих в глазах вновь разгорелся огонек жажды наживы. Воины распрямляли плечи, уставшие от перетаскивания добычи со склада. Многие из них были нагружены до практического перегруза. Магические классы морщась пили восстанавливающие манну напитки. Упиваясь им через не могу. Естественной регенерации многим не хватало, и они цеплялись за любую возможность восполнить манну, будь то это тотем или освежающий горный чай угленг. Флаконы мензурки и прочие берегли до стычек, и глядя на них я понимал теперь ценность персонажей батареек. Пара таких была и у нас. Толком ничего из себя не представляющие в боевом плане они не раз и не два спасали положение вливая свой запас манны лекарям всех мастей. Их естественная регенерация позволяла безостановочно начитывать знакомые мне уже манноболты. Стрелки всех мастей проверяли запас стрел, глядя на них я тоже подкормил свой "арбалет". Штурм был скоротечным, кровавым и ... сокрушительным для нас. Охранные боты метали в нас не привычные копья или шестигранники. Их оружием были разрядники, своеобразное энерго оружие долбило в нас

разветвляющимися молниями алого цвета каждые две секунды, вызывая электра шок у тех кто пережил первое попадание. Главный танк выдержал целых пять. Мы были обречены полечь всем составом и мы понимали это. Кто - то пытался спастись бегством, кто - то рвался наоборот вперед. Самонадеянная атака на двух главных охранников 205 уровня, больше была похожа на избиение. В роли избиваемых были мы.

- Ловец, я могу помочь, только обещай мне выполнить одну мою просьбу.- внезапно обратился ко мне Шако, несмотря на ужасающие положение мы как вагоны были в относительной безопасности из- за удаления, правда не надолго. Эта пара охранников видимо была облечена доверием, их ноги не были декоративными, они могли ходить! Я же разглядывал Шако и пытался предугадать что именно попросит демон, не потребует, не заключит со мной сделку, а именно попросит меня. Демонам доверять до конца нельзя, это знают все. С другой стороны, а чем именно я рискую?

-Хорошо я выполню твою просьбу, давай, помогай.

-Все кто жив, держитесь за мои рога.- На полном серьезе заявил демон, и не смотря на странное пожелание я и Юра первыми не раздумывая схватились за его гордость. Гномы гордятся своими бородами, эльфы чистотой кожи и утонченностью, орки своими клыками, а вот демоны рогами. Чем они больше тем сильнее демон. Или наоборот, что не суть важно. Шако поделился как то со мной этим по секрету, у самого же Шута было пять роскошных рогов. Помимо нас с Юрой за рога схватился координатор и Олег. Причем в последний момент. Шако начал "скакать" используя свои мини телепорты, и мы вместе с ним. За секунду до прыжка открывалось узкая огненная щель перед демоном, вот в нее то нас и затягивала неведомая сила. Понять куда именно скакнет в следующую секунду демон не представлялось возможным, да он и сам похоже не знал. Нас тащило примерно вперед и только. Охранники уже почти добили рейд оставались только мы да самые ловкие и находчивые из лазутчиков. Но взять в прицел охранники не успевали, все же им требовалось какое - то время.

-Открывай... дверь... я... отвлеку...- прокричал Шако на ходу. И когда он сделал очередной круг возле дверей входа я разжал руку. Охранники не обратили по - началу внимание на меня. И я что было сил рванул к двери. Ключ карту пришлось изрядно покрутить пока я догадался какой именно стороной необходимо ее вставлять в прорезь. Нервы шалили, руки тряслись а неожиданно оптимистический голос железяки лишь раздражал в этот момент. Для охранников дверка была явно маловата, и я

надеялся укрыться внутри от них. Какого же было мое удивление когда я открыв дверь увидел не коридор как я надеялся, а еще одну такую же дверь. Я попал в тамбур коллектор. Демон и вся честная компания устремились к открытому проему. Какими бы тупыми не были охранниками, но куда направляются нарушители не понять они не могли. Да и я переживал за товарищей. Вдруг дверь стала закрываться, массивная, она весила наверное с тонну и на мои попытки придержать ее она плевала. Впрочем как только Шут и компания влетели в тамбур, практически в печатавшись в стену, я стал наоборот помогать закрыться двери, примерно с тем же успехом. Видя как мы ускользаем охранники сначала перешли на быстрый шаг а затем и вовсе на легкий бег. Они скрежетали до боли в зубах, всеми своими несмазанными сочленениями, и все же развивали приличную скорость. Один даже всунул руку разрядник, правда напрасно. Дверь несмотря на малую скорость открытия закрытия, легко перекусила конечность автомату. Когда же дверь закрылась нас поглотила темнота.

- И что теперь?- раздался голос координатора.

- Предлагаю просто пройти и осмотреться, в таком составе мы вряд ли босса осилим. А так хоть немного карту зарисуем. Мы же ничего не теряем? Не так ли?- Внес предложение Юра. Механизм открытия входной двери изнутри после продолжительного и тщательного поиска так и не был найден, оставалось идти только вперед. В свете моего фонаря я вскрыл вторую дверь. Она было дернулась и приоткрывшись на полметра вновь застыла заскрежетав и защелкав. Наших с Олегом совместных усилий хватило чтобы отвоевать еще сантиметров пять, после чего в механизме что - то лопнуло и дверь заклинило уже окончательно. Не крупные гоблины и поджарый демон, без проблем протиснулись в проем. Я с трудом обдирая пузо тоже сумел протиснуться, Олег же грустно глядя на меня даже не стал пытаться.

-Ладно я здесь не пролезу, так что на точку воскрешения наверное прыгну.

-Погоди не спеши, как команду дам тогда и прыгнешь. Пока тут посиди покарауль дверь. - Зачем нужно караулить заклинившую дверь я не понимал, но у координатора был видимо какой - то свой резон. Олег грустно посмотрел нам вслед и попытался, усеется на отрезанную конечность. Стоило ему опустить орган предчувствий на разрядник как тот выстрелил в стену. Мы всей компанией дружно остановились не веря своим глазам. Олег же подскочив наворачивал круги в тамбуре, туша руками локальное возгорание одного тролльского организма. Запах паленой шерсти и кожи тут же заполонил тамбур. Юра

сердобольно подлечивал страдальца, а когда здоровье было восстановлено протянул одно замечательно обезболивающие средство. Памятный мне мухомор "Ярый гриб". Доверчивый тролль схомячил его за милу душу. Юра сам того не подозревая нашел средство открывать заклинившие двери разъяренными троллями. Правда пришлось разнимать спасителя и спасенного. А то первый уже подозрительно хрипел когда мы подоспели. Разняв эту парочку и добившись от них примирения, я вернулся за разрядником. Моих сил хватило едва на то чтобы чуть - чуть приподнять его. А поднять и утащить очень хотелось.

Трофейных генератор боли. Тип стационарное оружие. Урон 798 - 2478. Дальность 35. Стоимость разряда 500 манны. Скорость 2.1 Стоимость продолжительного излучения 3400. Прочность 23/300. Вес 1700.

Очень сильно хотелось установить такую вот дуру на свой фургон. С ней бы никакая погоня бы была бы не страшна. Даш разряд и все лежат. Как бы поднять ее. Тут в голове словно что - то щелкнуло. Я совсем забыл про ларец с браслетом силы. Достав его из бескрайних закромов родины, я уставился на него надеясь разгадать сложный механизм замка. Замок оказался очень сложным, надо было нажать на обе ручки по бокам чтобы он открылся. Я оглянулся по сторонам в поисках свидетелей моего позора. Таковых не оказалось. Подумав я решил позвать Юру.

-Алдал, подь сюды поможешь мне сейчас.- Юра пожав плечами зашел в тамбур, и тогда я вскрыл ларец.

Поздравляем выполнено задание Загадка браслет II .

Награда опыт +5000 единиц. Браслет великой силы.

Браслет великой силы. Тип броня. Слот браслет. Артефакт. Сила + 100. Максимальный переносимый вес 200. Выносливость + 80. Броня 89. Вес 50. Минимальный уровень 60.

Я без сожаления сменил свои старые, в общем то неплохие локтевые щитки на это чудо. С этим артефактом я уже мог поднять разрядник он же "генератор боли". Что я собственно и сделал. Правда перегруз составил восемьдесят два процента, и скорость передвижения резко упала. О чем меня "просветила" железяка. Зато теперь я имел калибр! Не подходи! Осталось подрихтовать напильником фургон, чтобы он влез на платформу. Ну думаю если что то приварю прям так. Главное теперь сообразить как все эти манопроводы стыкуются и собираются вместе.

Координатор несомненно сообразил что я тарабаню

разрядник, но промолчал. Уж коли его подопечный не смог утащить значит это мое по праву. А может и не понял, и это мне все показалось.

Мы медленно шли по темным коридорам здания. Медленно по двум причинам, я экономил эссенцию душ, а во вторых я был перегружен. Олег несмотря на то что превосходил меня по уровню, был все - таки мастером урона, а не танком. И здоровья имел не так чтобы намного больше. Впрочем воевать было не с кем. Пустые коридоры покрывал толстый слот пыли, которая походила на цементную. То тут - то там лежали фрагменты экипировки механистов. С подсказки железяки я стал счастливым обладателем наплечного фонаря. И двигаться стало немного веселее. Активация фонарика, стоила мне еще единицы манопотока. Ну да это не страшно. Услужливое щупальце теперь несло фонарик направляя свет в сторону моего взгляда. Смотреть правда было не на что. Единственное развлечение попытка найти что ни будь интересное на полу. Координатор и Юра набрали полный инвентарь разных побрякушек. Олег же тащил десяток комплектов брони механистов. Таким образом мы долго бродили по пустому зданию, заглядывая в разные помещения. Некоторые напоминали обычные каморки для хранения уборочного инвентаря, другие на архивы, третьи на учебные классы. По крайней мере в них были узнаваемые учебные доски и ряды парт. Таблички над помещениями растрескались и прочитать, даже с подсказками железяки было не возможно. Заметив мой интерес к надписям координатор также принялся их рассматривать. Но у него дело шло еще хуже чем у меня, но он не сдавался. Я стал подсказывать то что смогла расшифровать железяка. На десятой табличке внезапно высветилось череда системных сообщений.

> Поздравляем удача повысилась текущие значение 2.
>
> Внимание! Разблокировано пассивное умение "Ментор I". Уровень подопечного считается условно равным вашему. Подопечный получает 45 % положенного опыта. Обучите новым знаниям еще десятерых игроков для получения Ментора II.
>
> Внимание! Выполнено скрытое задание Лингвист III. Изучено основа письменности механистов. Награда интеллект +1.

Переварив полученную информацию, я поделился своим успехом. После чего пришлось обучать еще и Юру с Олегом. Им тоже захотелось получить по единичке интеллекта. Как объяснил Олег, Троллям вообще проблематично вкачивать эту

характеристику. А она как ни крути нужна в конечном итоге всем кто хочет добиться успеха в ремеслах. Вот такими обходными путями и повышалась столь нужная характеристика. Вообще выходило что сделать что- то нормальное, будь то броня или магический эликсир, мог только персонаж с упором на интеллект и ловкость. Были конечно обходные пути, но это все было не то.

Мы блуждали по темным этажам здания постепенно поднимаясь все выше. На четвертом этаже я смог разглядеть под слоем пыли на стене нечто напоминающее план эвакуации при пожаре. Его я отскриншотил, и исследовал. В результате получил детальный план этажа. Чем выше мы поднимались тем лучше становилось состояние этажей. Мусора и пыли было поменьше, да и фрагменты брони все реже попадались. Наконец мы добрались до главного этажа. Здесь все когда то купалось в роскоши. Нынче же все переживало не лучшие времена. Пустые кадки вероятней всего из под цветов, потускневшая позолота, рассохшиеся массивные деревянные двери. Первая деревянная вещь в этом царстве камня и металла, даже ученические доски и те были из гладко отшлифованного камня. А здесь двери. Стоило нам прикоснуться к ним как они слетели с петель. И подняв пыль разлетелись на куски. За ними обнаружилась самая настоящая приемная. Массивный стол, множество канцелярских принадлежностей, и громоздкая на вид печатная машинка. Справа обнаружилась еще одна дверь, такие же деревянные двери вели в кабинет директора.

-Ну вот он, Главный босс всего инста, как видишь мы уже опоздали на опыт, но еще можем получить ценный лут.- прокомментировал увиденное Юра. Каменная композиция, директор и секретарша встретила нас у входа. Была ли у них любовь, или просто служебный роман. Но директор нежно обнимал секретаршу уже видимо не один год подряд.

- М-да, и даже смерть не разлучила их.- координатор тоже решил напомнить о себе. Я же смотрел молча. Возникло ощущение, что если дотронуться до статуи, то она разлетится пылью. А потому я сделал несколько скриншотов с разных ракурсов.

-Давайте не будем их трогать, мне почему то кажется что пыль с первых этажей, это не совсем обычная пыль.- произнес я. И весьма вовремя координатор уже тянул руку к влюбленной паре.

- Хорошо, пусть стоят.

Получено достижение. Почтение к прошлому. Слава + 200 Вы не стали тревожить мертвых оставив их в блаженном покое. Шанс найти редкие вещи в исправном состоянии увеличен на 5%.

-Знаешь, пожалуй стоит к тебе почаще прислушиваться, уж

очень это выгодно. - достижение настигло всех, и координатора в том числе. Каменный стол, когда то покрытый декоративными деревянными панелями, перенес бремя времени почти без потерь. В нем обнаружилось множество затейливых вещиц, многие из которых были практически полностью из золота. Но главный приз лежал открыто на столе. Ключ доступа альфа. Дающий полный доступ... к чему дающий? Мы по-видимому очень сильно ошибались думая что центр управления найдем здесь, это было административное здание. А где обычно располагают центр управления производством? Задал я себе вопрос, и сам же на него ответил, там откуда будет наилучший визуальный обзор! Правда тут же задался новым вопросом, где нечто подобное может быть под землей? Конечно пещера вмещавшая подземный производственный комплекс воистину огромна, но пока ничего подобного наблюдательному пункту не встречалось. Может тут мы все - таки найдем подсказки где расположен центр управления. Я немного расщедрился и достал еще и фонарь темного пути, думал что может подсказка будет как то замаскирована. Все оказалось прозаичней. На стене за занавеской скрывалась еще одна небольшая комнатка. Простая без каких либо украшений или чего то подобного, но чистая и аккуратная. На стене была схема всего комплекса с условными обозначениями и легендой. Также перед схемой был до боли знакомой квадратный постамент. Только украшенный мекзатионновым барельефом и выполненный из серого металла. Никакой дьявольской атрибутики, скорее торжество технологической мысли. Да и по размеру гораздо больше. Слева была стойка приемник ключа, и два рычага. Сейчас вся эта машинерия была мертва. Действуя больше по наитию, чем по знанию я начал осматривать стойку в поисках сам не зная чего. Но кто ищет то всегда найдет, даже если он толком не знает что именно надо найти. Небольшая панель закрепленная на четыре болта, пускай болты и были необычные для них требовалась пяти звездная отвертка, но все же болты, скрывала за собой пустой кристалл накопитель. Что самое интересное абсолютно целый.

> Накопитель. Инженерная деталь. Тип манна емкость. Вместимость 0/1000. Единицы прочности 100/100. Вес полного 11. Вес пустого 1,0.

Прозрачный тетраэдр, выполненный словно из горного хрусталя был заключен в клетку держатель из всё того же мекзатиона. Осторожно, чтобы не сломать хрупкую деталь, я в свете фонарика потихоньку извлек пустой накопитель. У меня не было равного по емкости накопителя, да и я знать не знал

сколько может потребоваться манны для телепорта, а потому вставил наиболее заряженный кристалл, на 187 единиц. Примерную схему заряда я знал, да только на коленке мне не собрать воедино генератор с накопителем, обязательно требовалось рабочие место да и собирать надо было к чему то. Этого самого чего - то мне и не хватало.

Стараясь даже не дышать и мысленно скрестив пальцы я заправил обратно клетку держатель с новым кристаллом. Поначалу ничего не происходило, я уже подумал что за столько лет техника механистов окончательно вышла из строя и пытаться запустить ее пустая трата времени, как загорелись огоньки на мнемосхеме, а под потолком вспыхнул красный аварийны фонарь. Видимо кристалл был аккумулятором для аварийной системы.

- Быстрее встаньте все перед схемой, на сколько хватит батарейки я не знаю, а потому не тупим и все делаем в темпе вальса.- Начал командовать я. Возражений не последовало.

- Ключ!- И координатор безропотно передает его мне. Смешная условность игры, если не определил предмет, то толком не сможешь его использовать. Или сможешь, но тогда возможны побочные эффекты. Или критические поломки. Рисковать координатор не стал, я определил мне его и вставлять. Позиций для перемещений было всего две. Одну я определил как центр управления, а вот вторая смутно напоминала мне какой - то корабль, причем не парусный, а нечто вроде парохода. Что бы это ни было нам туда пока не надо. Дернув за рычаг с изображением шестерни с короной я приготовился к телепорту.

Громкое шипение и глухой стук обрамленный бело синим всполохом пламени и мы оказываемся в искомом месте. Перед нами предстал центр управления комплексом.

Ряды кресел перед пультами, были заняты своими владельцами. Механисты операторы в отличии от своих предшественников не обратились в каменные статуи. Одетые в нечто средние между скафандрами и полными доспехами рыцаря они мумифицировались в них. Охранники же бывшие без этих средств защиты превратились в памятники мужеству. Но что их убило было загадкой. Впрочем несложной как выяснилось. Главный офицер, его выделяла большие количество разнообразных знаков отличия, вел вахтенный журнал когда каменная чума настигла их. Пока остальные бродили меж кресел и осматривались в поисках чего - то интересного я изучал записи. Понимая с пятое на десятое, все - таки язык я изучил пока лишь поверхностно, я тем не менее понял главное. По мнению офицера без предательства в их рядах не обошлось. Первые симптомы проявились, две вахты назад. Своей властью он объявил карантин.

И заблокировал все выходы из комплекса. Но проклятые, тут я был не уверен возможно штатские, устроили настоящий бунт. Который впрочем он устранил полностью применив, опять непонятное слово, и стер в порошок всех бунтарей. Видимо стер в буквальном смысле. И все же один проклятый, шпик?, сумел устроить аварию выведя из строя главный генератор и обвалив часть технических туннелей. Тут мне вспомнился оператор и я усомнился в своем выводе по поводу гражданских. Возможно офицер не сильно жаловал технарей? Или ученых? В целом вахтенный журнал был обычным скучным документом. Включил выключил, принял сдал, повысил мощность, понизил мощность. И все в таком духе. И лишь в конце когда все пошло не так, офицер позволил себе вольность заполнять его не по форме. Видимо ему было уже все равно. Операторы были убиты по его приказу верными, опять непонятно слово, звание должность или определение рода войск, слово встречалось один раз. Я понимал что речь идет о охранниках, но кем они являлись я так и не понял. А они стали ждать неизбежное. Ну что ж они дождались. Грозила ли нам каменная чума? Тяжело сказать, возможно что да. Иногда боевые штампы могут дожидаться своего часа годами. А пылюки мы надышались предостаточно. Отложив журнал в сторону я осмотрел пульт офицера. Знакомая прорезь и целая батарея рычагов и маховиков. Но одна деталь привлекла мое внимание. Защитный колпачок над поворотным ключом черного цвета. А над ним пиктограмма понятная и без перевода. Голый череп. Ключ вставлен, стоит его повернуть и будет запущен механизм самоуничтожения комплекса. Хотел ли офицер его запустить? Судя по его фигуре хотел. Что ему помешало? Не успел дотянуться? Или дописать прощальное сообщение? Последняя строчка обрывалась "фразой они уже идут". Кто идет откуда и куда неясно. Киборги уже давно прорвали защитный периметр, а в здание никто так и не смог ворваться. Возможно чума вызывала видения и бред на виду, а может речь шла о внутренних врагах. Гражданская война страшная вещь. А с применением оружия массового поражения такого например как бактериологического или вирусного страшна в двойне. Подумав я вытащил ключ самоуничтожения и закрыл защитный колпачок. Стоило мне это сделать как тут же услышал у самого уха голос Шако.

- Помнишь про просьбу? Так вот она, дай мне этот ключ!

Я оценивающе смотрел на демона и размышлял зачем ему может понадобиться доступ к механизму уничтожения комплекса? Готов поспорить что о нем он узнал прочитав мои мысли, вряд ля сам демон настолько силен в технологиях. Да и

собственно что конкретно уничтожит комплекс? Ядерный заряд? Тротиловый? Магический? Или может вскроется сотня кувшинов с ифритами? Собственно говоря, какая разница что конкретно произойдет? Главное результат.

- Ключ, какой ключ?- Влез в разговор координатор. Он держал кипу разных журналов, собранных с пультов. Видимо силился их прочитать и вникнуть в суть управления. Его интерес внезапно вызвал новое системное сообщение.

Внимание доступно скрытое сюжетное задание:

Металлический мир победил. Сломайте ключ самоуничтожения и примите контроль над объектом 504. Награда вся база знаний погибшей цивилизации механистов. Время до провала задания 5 минут.

Внимание доступно скрытое сюжетное задание:

Металлический мир проиграл. Приведите в действие механизм самоуничтожения объекта 504. Награда + 10 уровней. Слава + 5000.

- Речь идет вот об этом ключе.- Показываю тонкий металлический прямоугольник с черной пластиковой головкой.

Ключ. Прочность 10/10. Вес 0,2.

-Э нет, ключ демону не в коем разе не давай. Бьюсь об заклад что он тут же все здесь и снесет. Можешь дать его мне, я сломаю сил думаю, хватит. Ну или если хочешь сам сломай. Ты же понимаешь, демонам нельзя доверять, а тем более такие вещи. Да и вообще...

Что хотел сказать мне еще координатор меня не интересовало. Решение я уже принял. Это понял и Шако и кинулся на меня пытаясь отнять ключ пока не поздно. Клац! Поздно. Я спокойно отдаю ему две половинки ключа, теперь это просто мусор. Кинешь его на пол и через полчаса он бесследно исчезнет.

Задание: Металлический Мир победил выполняется. Для завершение примите контроль над комплексом.

Задание: Металлический Мир проиграл провалено.

- Принимай управление комплексом - обращаюсь я к координатору, это просто. Опускай свою умницу вот на этот стул. Указываю я на занятое "офицером" место. А тебя товарищ, ты уж

не обессудь, мы немного подвинем. Подвинуть не вышло. Крепкая на вид статуя рассыпалась когда я поднатужившись попытался ее приподнять. Точнее говоря я поднял лишь верхнюю часть. Плотная корка толщиной в палец скрепляла статую до моего вмешательства. Но сломать ее не представляло труда. Внутри же статуя была наполнена все той же серой пылью. Пока я удивленно таращился на осыпающийся бюст офицера, координатор куда менее деликатно отпихнул остатки нижней части, взгромоздился на каменный стул. И ничего не произошло.

-Слушай, засада. Не получится у меня принять. Говорит ни прав нету ни инженерии ни ОЕОС*а. Так что давай принимай, ты потом передашь мне, то есть нам. Управление. Тебя же не интересует это как я понял. - Смущенно проговорил координатор. Свидетель его провала Олег сделал вид что не видел ничего и вообще, он очень занят разглядыванием статуй охранников. Я хотел было уже сесть на освобожденное кресло как на меня накинулся Шако. Накинулся в этот раз серьезно и без дураков намереваясь меня убить. Железяка не подвела. Два главных щупальца отбросили демона метра на два, но он тут же вспышкой прыгнул мне за спину. Но главное я уже опомнился. Шако был невероятно быстр и ловок. Прыгая своими вспышками из самых невероятных положений он все норовил нанести один два удара в спину своими парными кинжалами. Не было ни проклятий, ни угроз, он молча пытался прикончить меня. Что ж он сделал свой выбор. Если он хочет умереть то я помогу ему в этом. В нашу первую встречу он показался мне грозным противником. Одолеть которого было бы огромной удачей. Но теперь все изменилось. С тех пор я обогнал его по уровням на недосягаемую величину. Он же смог получить всего три. Теперь я для него почти непобедимый противник. Правда минуту спустя я понял чего конкретно добивается демон. Он тянет время, проклятый таймер не остановился после поломки ключа. Ну да ничего, я смогу его одолеть и за оставшиеся время.

3.48...
3.47...

Доверившись интуиции, я прекратил метаться вслед за демоном пытаясь поймать его. И оказался прав, Шако настолько привык что я постоянно кручусь силясь поймать его, что он обманул сам себя. Прыгнув как он считал мне за спину и на секунду появившись перед моим лицом. Горлохват не подвел, да и железяка подключилась. Я держал Шако за шею а щупальца удерживали руки и ноги.

- Ты не..- демон договорит не успел. Молот Олега разнес

голову Шако с одного единственного удара. Впрочем у него разница с демоном была еще больше.

- Ну вот и все, допрыгался рогатый. Мне он сразу не понравился если честно.- Прокомментировал тролль свое вмешательство.

-Угу спасибо, а теперь отойдите как метров на пять, я...- не успел я закончить как меня одернул Юра.

- Стой не здесь, отойди лучше сам вон туда, там посвободней, а то мало ли спалишь что ни будь важное.- Я молча кивнул и последовал совету. Надеюсь дух дотянется до Шако. Все же я делаю ему огромное одолжение. Убью его раз и навсегда, да и мир станет чище. Душа демона медленно проседала в огненную воронку, из которой он силился выбраться, видать не хотел в пещеру тюрьму. Но как только сын Рурака потянулся в его сторону, он наоборот начал пытаться протиснуться в нее. Ему это почти удалось, вне воронки оставалась одна голова, когда дух раскрыв пасть дотянулся до беглеца. Защититься проклятой душе демона было решительно нечем.

В этот раз поглощение не вызвало особой боли, было просто мерзко и неприятно. Мерзко на душе, и неприятно в груди. Впрочем дух управился на удивление быстро со своей жертвой, и неприятные ощущения вскоре прошли. Все же и его сила растет с каждым разом. От сообщения что уровень духа возрос и я имею два свободных очка таланта ловца душ, я отмахнулся. Все потом. Сейчас стоит поспешить принять управление до конца отсчета. Интересно а что случиться если не успеть и провалить квест? Будет просто повторяющийся инст для прокачки? Неплохо, но личный завод куда более предпочтительней. Как только пластины брони на груди сошлись я рванул к пульту управления. Стоило мне занять место офицера как железяка поинтересовалась, не желаю ли я принять объект 504 под свой контроль? Словно бы она и не слышала все наши разговоры. Но попрекать или спорить с ней было бессмысленно. Как и относится к ней словно к мыслящему существу. Железяка удобный инструмент не более. Пускай и умеющий говорить. Хотя многие и пытаются спорить с теми же навигаторами или микроволновками, когда те выполняют свою работу не так как от них ждут. Это просто глупо. Единственный раз когда я разговаривал с прибором был давно и относился к разделу шуток. Молодой и весьма остроумный специалист отдела АСУ перенастроил кофе машину, заменив стандартные фразы на ругательные, записанные им лично. Тогда я шутку оценил, и попросил перенастроить подобным образом и мою кофе машину. Теперь она ругалась на весь коридор моим голосом, призывая не

кофе хлебать а идти работать, работать и еще раз работать. Не знаю кому как, а мне нравилось эта шутка юмора. Хотя конечно новые сотрудники иногда подскакивали от неожиданности услышав адский агрегат. Но в целом и общим все относились к этому доброжелательно. Когда еще вдоволь и безопасно пошлешь по пререкаешься с шефом? Железяка конечно будет поумней кофе машины, но сомневаюсь что намного. Стоило дать утвердительный ответ, -да хочу принять под свой контроль,- как железяка принялась хозяйничать. Шесть разнокалиберных щупалец состыковались с пультом, отыскав под слоем пыли специальные гнезда и я буквально почувствовал как через них потекла энергия к древнему механизму. Пульт мигнул красными светодиодами раз другой, вроде как пытался проморгаться после векового сна. Загудел.. и отключился. Еще шесть щупалец метнулась к стойкам что были рядом с пультом. На этот раз я ощутил еще и жар в районе лопаток. Вот загудела одна стойка, вторая. Вновь очнулся пульт, поморгал покашлял. Видать потянулся и с интересом стал рассматривать кто же это его разбудил. И вообще который сейчас час? Осознав, свое бедственное положение Пульт объекта 504, принялся устранять неполадки. Его огромная воля подавляла, какие - то бессвязные образы мелькали у меня перед глазами. Пульт также был инструментом, гораздо более самостоятельным чем железяка, но лишь еще одним из множества. Собственного имени он не имел, лишь порядковый номер, 504. Да имя ему было и не к чему. Он осознавал себя лишь в рамках заданной программы производства. Незарегистрированный оператор, не мог существенно поменять настройки, а если бы даже и смог то разрушения были чересчур велики. Всего отвечала на запросы меньше семи процентов от общего числа объектов. Процедура самоуничтожения была отозвана, чему Пульт был несказанно рад. И судя по всему недавно. Требования ОЕОС 16895 были необоснованными на первый взгляд, и даже смехотворны. Но другие ОЕОС были или неактивны или не отвечали на запросы. Так что на текущий момент ОЕОС 16895 был единственным кандидатом на роль младшего оператора. Пульт нехотя передал ограниченные полномочия на управления.

> Задание Металлический Мир победил выполнено. Объект 504 под вашим контролем. Получен доступ к базе данных механистов. Желаете получить информацию прямо сейчас? Да/нет?

- Скажи, почему ты опрокинул Шута? Ты же вроде ему обещал. Нет я все понимаю демон все дела. Но все же почему?-

допытывался от меня Юра. Контроль я смог передать, координатору. Комплекс это теперь его проблема. Да чтобы нормально управлять им ему потребуется вкачать инженерию и найти ОЕОС. Они еще есть, целых семьдесят штук. Так что пусть дерзают. Клан Злых Солнц теперь мне обязан по уши. И потихоньку они этот долг уже отдают. Предоставив нам доступ к их закромам и выдав неограниченный лимит выбора шмота, вплоть до раритетов. Собственно мы сейчас и копались в их банке, точку доступа к которому выполняла обычная деревянная коробка.

- Понимаешь Юр, если бы я отдал ключ Шако, это означало бы что я сдался и проиграл. И Вся наша затея с возращением дочерей, не имеет уже никакого смысла. - Посмотрев на гоблу, поправился, - моя затея. Плевать мне на этот квест и на клан в общем то. Ключ ведь был символ. У меня такое ощущение что все это было ради меня. Ради того чтобы узнать, приму ли я Друмир, и стану его частью или отвергну. Я сделал свой выбор. Ну а Шако, еще одно условие. Я ведь отлично понимаю что предал его. Но пойми, ради дочери я пойду по головам и друзей и врагов. Как бы тяжело это не было бы.

Глядя на непонимающего гоблу я вздохнув пустился в объяснения.

- Вот смотри, первое что бросилось мне в глаза название квеста. Согласен как говорил дедушка Фрейд иногда сны это просто сны. Но это ладно, дальше смотрим. Награда за квест в первом случая какая то неопределенная, вроде как кот в мешке? А нет, тут все хитрее. Во втором квесте все просто уничтожил, получил славу и десять уровней махом. Нормальный подход фентэзийного мира. А в первом, ну доступ, ну и что? А то что теперь эти ребята наводнят ботами охранниками все свои ключевые точки. На каждом углу воткнут тринглометы. И у них теперь производство ПРОМЫШЛЕННОГО масштаба. Плевать что сейчас всего семь процентов работает. Упорство и труд, все перетрут. Не сегодня завтра конечно, но обязательно все восстановят, ну или большую часть. Да и ОЕОС этот, ты же все видел сам. Я теперь первый киборг Друмира епт. Да, нет никаких приписок или что - то вроде того. Да и выбить вроде как его ОЕОС из меня можно, в теории. Да только вряд ли выйдет это. Я уже сейчас могу многое из того что мне по классу не положено. Да, я многое добыл обычными игровыми путями, все можно списать на удачу или просто скрытый задел на будущие заложенный разработчиками, все кроме ОЕОС*а. Помнишь академик говорил что ИскИн это все же не ИИ в полном смысле этого слова. Так вот, я думаю он ошибался. Друмир сам по себе живой. И чем больше в

него проваливаются, срываются, оцифровываются, называй как хочешь, тем больше он себя осознает. И мы ему нужны, не конкретно я или ты, нет. Просто люди, чем больше тем лучше. Готов стать его частью? Я нет, и квест тому доказательства. Для меня Пластмассовый мир победил уже давно. А теперь в Друмире победил Металлический. Возможно это не надолго задержит осознание Друмира себя как живое существо, я на это по крайней мере надеюсь.

Юра молча уткнулся обратно в меню банковских ячеек. Но разнообразные шмотки его сейчас похоже не интересовали. Так иногда сейчас делают смущенные или задумавшиеся люди, уткнутся в коммуникатор и бездумно пролистывают в нем странички взад вперед. Так и Юра просматривал позицию за позицией не выбирая ничего. Вокруг нас была суета, гоблины нпс, все что то строили возводили, перетаскивали с места на место коробки ящики тюки, бухты канатов. Да и простые доски. Оставшиеся без предводителя демоны выглядели жалко и беспомощно, и как то бочком - бочком жались к другим потеряшкам, к кобольдам. Мы с Юрой были слишком заняты, что бы верховодить этой бандой. Худо бедно руководил бригадир, но без игроков они обречены на голод и смерть. Так бы наверное и пропали бы почем зря без внимания, если бы в игру не зашла парочка Хогнус и Такки.

- Ребят, завтра в полдень мы уматываем, предварительное добро на перемещение получено. Сегодня мы дорабатываем фургон, а завтра уточняем координаты. И заниматься делами клана нам некогда. Возможно что мы вообще покинем игру через пару дней. Ну я так точно скорей всего буду гораздо реже появляться. Так что имейте это в виду.- Парочка стояла разинув рты, они никак не ожидали такого резкого скачка в уровнях и экипировке. Да мой новый внешний вид эх однозначно впечатлил. - Мы оставляем тысячу золотом на прокорм нпс, и десятку на развитие клана. Смотрите не тратьте на ерунду. У нас денег предостаточно, это так вклад в развитие клана. Прошу вас отнеситесь к этому серьезно. Задел у клана большой, только и успевай развиваться, да еще и под крылом у крепнущего ежечасно монстра. Пока другие чухнутся, скорей всего будет уже поздно. Вы главное держите нос по ветру.

Оставив обалдевшую парочку разгребать проблемы нашего недо клана, мы устремились в мастерскую под открытым воздухом. Сейчас предстояла важная и интересная работа. Заключавшаяся главным образом в том чтобы уговорить дать разрешение соорудить нечто, доселе не проходившее из за нежелания разработчиков давать такие вещи в личное

пользование.

Чертеж был готов всего через час, его я смог сделать практически самостоятельно, лишь немного помогла железяка. Но системное сообщение - Подождите ваша заявка рассматривается- так и не исчезла до самого выхода по таймеру. С одной стороны это внушало надежду, что разработчики пойдут на уступку. С другой стороны сколько уйдет у них времени на согласование непонятно. Заминке правда были рады инженеры Злых Солнц. Одним из пунктов обоюдного соглашения между мной и координатором стало обещание помочь хоть немного качнуть профессию набрав десяток учеников в помощь. Кто больше от этого выигрывал я не знаю. Каждая сторона оставалась в плюсе. Пока ждали одобрения схемы чертежа, каждый как мог, подтягивал профессию хотя бы на пару пунктов. Не остался в стороне и я. Без сожаления отправляя в переплавку десятки килограммов мекзатионового лома. Намного поднять правда все одно не вышло, даже используя подсказанный Олегом обходной путь, как второй комплект брони и бижутерии с упором на интеллект. Я чувствовал себя немного не в своей тарелке, будучи облаченным во все эти тряпки больше смахивающих на женские платья. В описании правда стояло определение "Роба", но по мне так это самое настоящее платье. Да и серьги в уши для меня это было чересчур. Хоть я их и купил, одевать не стал. Ни смог себя пересилить. Заодно и сделал пробный вброс на аукционе не нужных мне запчастей. Их скопилось предостаточно, но рисковать и продавать сразу все я не стал. Юра тоже не терял время зря. Кружок юных химиков располагался рядом с нами, там было все что требовалось для вдумчивого зелья варенья. Часть неиспользованного дкп мы обналичили золотом, и потому в деньгах мы вроде бы не нуждались. Три миллиона вытребованных Юрой отступных вроде бы большие деньги, а вроде и не очень. Заодно заглянул на закладку сосудов душ. Цена в тридцать два миллиона меня впечатлила. А почемуептыть не миллиард сразу ставить? Чего мелочиться то? Действуя под раздражением на неведомого мне жадного до края продавца, создал целых три сосуда душ практически из подручных материалов. И выставил их "всего" за два миллиона каждый. Правда пришлось отлучиться минут на двадцать покрошить местную живность, дабы с утра быть без дебаффа от духа. Сейчас я вмещал в себя и фонарь суммарно 490 единиц эссенции. Но теперь ее пожирала, помимо духа, еще и железяка переводя ее в манно поток. И оставлять без внимания эту шкалу чревато.

Еще раз убедившись что ответа еще нет от разработчиков, и заявка все еще висит мы с Юрой покинули Друмир и вернулись

на землю.

Дома у юры нас дожидался Вадим с новыми известиями о девочках. Пускай изображение мутное и неразборчивое, но общее направление он определил достаточно точно. Сейчас Оля продвигалась в проклятом лесу, совсем рядом с чернотопьем. Он считал что этот шанс нельзя упускать. Судя по тому как аккуратно продвигалась группа, уровня они были небольшого и потому опасности они для наших шестьдесят шестых персонажей не помеха. Мы таки не только догнали, но и перегнали по уровню наших деток. Теперь дело техники, выследить группу, убрать мешающихся лишних игроков, для острастки можно захватить еще кого ни будь одного из них, а не только дочерей, и прикончить его жертвенным ножом на алтаре. Один такой он раздобыл практически случайно выполняя когда то квест на освобождение пленников эльфов из лап троллей людоедов. Точнее ельфоедов. Нож был так себе по характеристикам, но вид имел впечатляющий. А нам чем пострашнее тем лучше. Главное самим к зеркалу не подходить с ним, во избежание так сказать. Насчет разрешения со стороны администрации он советовал не обольщаться. И вообще советовал перебраться к Академику уже завтра. Время и так работало против нас, мы согласились не возражая. Мне конечно с одной стороны интересно было наблюдать за Юриным враньем, как он будет выкручиваться когда я вытащу дочь а он нет. Ведь его супруга, равно как и моя, будет наблюдать за спасением. Надеюсь подстав со стороны Юры не будет, а то решит сорвать спасение чтобы оправдать свое желание перебраться в Друмир. Мол - видишь дорогая по-другому никак-надо будет приглядывать за ним. Во избежание. Внешне мы распрощались тепло и легко, но машину я вел медленно и осторожно. Боялся попасть в ДТП накануне операции только потому что меня немного трясет. Не знаю как, но мою неуверенность почуял продавец полосатых палочек и просигналил прижаться к обочине. Мне после этого стало даже как то легче на душе, подумаешь не велика беда. Продавец в форме мне попался честный и исполнительный, минут десять проверявший меня по полной. В конце он сделал мне замечание по поводу давно не мытой машины. Я с легкостью повинился, и обещал помыть в ближайшее время. Пожелав мне счастливого пути он отпустил меня с миром. Казалось бы ничем особенно не примечательное происшествие немного меня приободрило. Уже подъезжая к дому, я понял что несмотря недостатки этого мира, я очень его люблю. Здесь я родился, здесь я нашел свою любовь, здесь родилась моя дочь. Мое сокровище. И я не отдам его Друмиру, ни за что не отдам. Любимая словно чувствуя мое

напряжение старалась мне угодить и помочь сбросить напряжение. И все же пока я не выговорился ей, я не успокоился. Я как то легко и непринужденно говорил ей о таких вещах как демоны и духи что ведут беседу в моей голове, о моем открытом предательстве по отношению к разумной программе. О завтрашнем предательстве Юры, замыслившим уйти в Друмир сам и утянуть туда супругу. Что удивительно, для жен эта была не новость. Супруга Юры хоть и была натуральной блондинкой, соображала гораздо быстрее мужа. Да и просто отлично знала его повадки. Наверное я должен был бы удивиться такому признанию, но меня оно почему то развеселило. Сначала я просто похихикал, но прокручивая возможные варианты развития завтрашнего дня, постепенно перешел на гомерический хохот. Пришлось даже выпить два стакана воды чтобы успокоится. Да и валосердину капнуть для успокоения. Нервы с этим Друмиром стали уже не к черту. Нет точно, как спасу Олю надо будет записаться на прием к мозгоправу.

Сон пришел неожиданно. Вообще - то я давно не видел такого яркого и реального сна. Наверно в последний раз в детстве. Правда запомнил я только самый конец. Ласковый взгляд мамы и одобряющий отца.

Пробуждение было приятным и легким. Было желание куда ни будь побежать, проорать от избытка чувств на восходящее солнышко что ни будь матом, попрыгать на месте. В общем сделать что ни будь такое эдокаое. Вышедшая в одном халатике из ванны жена своим видом подсказала мне что именно. Я подхватил ее на руки и отнес на кровать. И некоторое приятное время не отпускал, до тех пор пока не понял что мне уже далеко не двадцать. И даже не двадцать пять.

У академика мы были вовремя, несмотря на небольшую пробку на перекрестке. Вадим и чета Макаровых уже дожидалась нас. Собственно Вадим колдовал над нашими новыми гробами, перепрашивая точку доступа и индефиктаоры. И пока он колдовал над техникой нас с Юрой пригласил на чашку чая Константин Семенович. К чаю мы собственно так толком и не притронулись.

- Молодые люди, хочу Вас поблагодарить еще раз за оказанную помощь, вы уже нам здорово помогли. Наблюдение за девочками дало нам много новых данных. Но прошу, доведите дело до конца.

- Скажите Константин Семенович. А есть возможность повторного провала? Ну в смысле я хочу сказать.. вот если я вытащу Олю она сможет снова оцифроваться в Друмире?

- Хотел бы я Вам ответить что это исключено, но такая

вероятность думаю есть. Но поймите, это пока теоретическая выкладка. Давайте пока не будем спешить. И для начала вернем детей из мира грез в мир реальный.

Юра молча сидел уставившись на чашку чая, да и мне было о чем подумать. Единственный кто наслаждался чаем так это сам академик. Наше молчаливое чаепитие прервал Вадим, сообщивший, что все готово к началу операции. Мы отправились в Друмир как в бой.

Первое что бросилось в глаза, капитально изменившиеся постройки. Не привычные "абы как" построенные, а основательные каменные укрепления из массивных блоков. Полностью все конечно укрепить за ночь была непосильная задача. Даже для клана, даже такого как Злые Солнца. Но все одно сделано было очень много. Еще не достроенный деревянный частокол, уже почти был заменен на каменный. Появилось новое главное здание на месте штабной палатки. Склады стали больше похожи на строения, а не на просто свал коробок под открытым небом разбавленных навесами. Но главное, изменились производственные места. Кузня и инженерные верстаки были объедены в Инженерную артель четвертого уровня. Большой комплекс находясь внутри которого повышался шанс успешного создания устройств и деталей. Да и просто дающий фиксированную прибавку к инженерии на десять единиц. Мой фургон стоял на неком подобии автоподъемника. И самый шик, полностью действующий кран голлем. Оператор крановщик находился внизу, и отдавал вербальные команды крану, выходило у него довольно неплохо. Я с удивлением понял что крановщик огр. Если и есть раса в Друмире которой было тяжелей всего качать инженерное дело так это ограм. Видимо кое- кто не ищет легких путей. Ну что ж, дорогу осилит идущий.

Сообщение от администрации пришло, на удивление они согласились на создание, хотя и выставили ряд условий. Первое касалось название, я хотел назвать "колесный форт", а они предложили "прототип давилки Дургныга". Кто такой Дурныг я понятия не имел а лезть и уточнять в вики мне было откровенно лень. Раз есть такой известный зеленокожий, я не против. Пускай будет прототип давилки его имени. Второе было обязательное добавление гусеничной тяги и увеличение до четырех катков по бортам вместо предложенных моих трех. Я планировал сделать что - то вроде гибрида тачанки и БТРа. А меня обязывают делать практически танк. Я ж только за. Ну и третье обязательное условие, ведро со смазкой на корме. Видимо ключевая деталь у любой техники по версии офисного планктона. Бог с ним пускай будет. А вот расчет стоимости получения патента, меня

ошарашил. Целых восемь с половиной миллионов золотом. Я конечно понимаю, что таким образом выводится золото из игры, не допуская инфляции, но все же надо знать меру. Не закрывая вкладки с письмом перешел на страничку аукционных торгов. Тут меня ждал сюрприз, все три позиции сосудов душ были выкуплены судя по записи через двадцать минут после выставления. Деньги я мог забрать еще вчера. Также большинство инженерных деталей ушло за ночь, принеся мне еще почти полтора миллиона золотом. С трудом но я собрал нужную сумму. Как выяснилось, был еще и брокерский налог, и налог на "жадность". Но все же патент стал моим. Открыв мой новый чертеж, я был неприятно удивлен. В процессе постройки я должен был вложить еще пять полновесных золотых миллионов. Куда они уходили, кому на какие нужды? Я не представлял. То ли переводом на банковский счет разработчиков, то ли выпадали в австрал., то ли в пасть верховному демону жадности. Но факт оставался фактом, мне срочно требовалось еще пять миллионов золотых монет Друмира. Личные сообщения оставшиеся у брокера, ведущего мои аукционные сделки тут же подсказали где мне искать денег, некий аноним предлагал мне по два с половиной миллиона за каждый сосуд, и еще один за каждый пятый. На пробу заслал ему вопрос, во сколько он оценит партию в десять штук? Ответ прилетел практически мгновенно, тридцать миллионов и еще тридцать за раскрытие источника добычи. Приняв к сведению информацию, я отослал просьбу подождать полчаса для выполнения первого пункта, а над вторым пообещал подумать. Выкупив десятку простых аметистов и десять бутылок самого слабого вина я отправился к ближайшей поляне с агрессивными мобами. Мне так и так надо было пополнять просевший за ночь запас эссенций. Механики клана немного удивились отложенному строительству мега агрегата, но приняли версию о необходимости самоличного выбивания шкур для сидений. Мол мини квест такой подкинули, чтобы совсем жизнь медом не казалась. Дружно поругали разработчиков за ненужные препоны, и принялись ждать моего возвращения. Я отлично понимал, что теперь за каждым моим шагом клан будет явно и неявно наблюдать. Все же я вроде как потенциальная угроза в случае чего. Я знаю про заводской комплекс, я знаю как повысить добычу угля на пустом месте. Да много чего знаю, что может аукнуться для Злых солнц, и пускай им до спец служб как до Китая пешком, по любой части, и по организации и по исполнению, определённые шаги все равно будут предприниматься. Да и потом, профессионалы строили Титаник, ковчег строил любитель так сказать. А значит надо иметь их в

виду, хотя скоро это будет не важно. Загеноцидив местное зверье пару тройку раз, я сделал требуемое количество сосудов душ, да и восполнил эссенцию. Хорошо что уровень существ значения не имел, как и их принадлежность, это к поглощению были достаточно строгие требование, зверье же исправно роняло зеленые искорки эссенции. Которые, словно пылесос вбирал в себя фонарь. Приватная сделка была быстрая, честная, прибыльная, и оставила только хорошие эмоции после себя. Я получил денег с избытком, а анонимный покупатель десять сосудов. Я так и не разобрался для чего они еще нужны помимо как для ритуала перехода в лич форму. Ну раз платят значит нужны. Еще раз пообещав подумать над предложением сдать источник фарма сосудов душ, я закрыл аукционные вкладки. Мои нежданные негаданные ученики, меня уже заждались, и увидев как я опять прошел мимо мастерской подняли недовольный гул. Но им пришлось потерпеть, я договаривался о изменении точки высадки, к счастью проблем не возникло, рядом с Чернотопьем была застава нпс, имевшая большую стационарную телепорт звезду платформу. В принципе я мог и самостоятельно туда прыгнуть, всего то и требовалось один раз ее лично посетить. Объяснения что я еще там ни разу не был, вызвали подлинное недоумение. Мол как же так, все зеленокожие сорок плюс идут туда за квестами. Уже дорожку туда протоптали. На что я лишь развел руками, все да видимо не все.

Когда я в третий раз приблизился к мастерской, у меня возникло ощущение что если сейчас не начать строить прототип, то добром меня отсюда не отпустят. Впрочем на сей раз проволочек не предвиделось. На все четыре этапа ушло в сумме два часа времени. Посмотреть на стройку века пришли видимо все незанятые обитатели заставы будущего бастиона. В процессе постройки я дважды отлучался повышать ступени мастерства инженерии у нанятого за бешённые деньги нпс мастера. Суточный контракт обошелся клану в семьсот тысяч золотом. На фоне моих утренних трат вроде и не много, но если учесть что основная статья дохода у клана кожа, то клан существенно просел по деньгам со всей этой затеей. Агрегат получился вообще ни на что не похожий, Кособокий, с заплатами от критических срывов во время сборки, с клепанной броней он тем не менее вызывал некоторую дрожь в коленках даже когда стоял. Главный калибр, излучатель боли устанавливался в главной поворотной башне, с углом поворота в двести семьдесят градусов. Меньшая башенка, механика водителя имела поворот в шестьдесят градусов и вооружена была доработанным копье метом мк. 8. Главное новшество, копья внутри были полыми, в эти полости заливалось

нестабильное алхимическое варево. Какой эффект оно вызовет никто не знал, оно вызывало каждый раз новое. Могло правда и вылечить цель. А могло и бабахнуть как фугас. Тут пока не стрельнёшь не узнаешь. Траки были широкими почти метровыми, это давало возможность давить пехоту особенно эффективно. Ну так по крайней мере было написано в описании прототипа. Два пары мано генераторов вырабатывали почти сто семьдесят единиц маннопотока. Голлемы вращатели в сумме вырабатывали мощь достаточную чтобы ускорить давилку до вполне приличных сорока кмч/ч. К тому же был некий аналог форсажа. На пять секунд давилка ускорялась вдвое. Правда управлять ей во время ускорения было не возможно. Но для того чтобы догнать, или удрать самое то. Перечислять все параметры устойчивости можно было до второго пришествия. Но основная суть, давилка получала в среднем на сорок пятьдесят урона меньше от магии, и почти на девяносто от колюще режущего и обычного стрелкового оружия. Чего она боялась это осадных машин и устройств. Ну я штурмовать замки вроде как и не намеревался. Запас же прочности хоть и не поражал воображение, но был вполне достоин уважения. Мы смогли сворить агрегат почти в восемьсот тысяч единиц прочностью. За каким то лядом мне всучили бутылку "иглушки", мол разбей об борт. Я хоть и пытался возразить что эта традиция морская, и к танкам отношения никогда не имела, но под напором толпы пришлось уступить. Что взять с сухопутных крыс?

Просто так нас с Юрой далеко от давилки не отпустили, на ее фоне отскриншотились для начала мы, ее создатели. Благо на ее фоне можно одновременно сфотографировать куда как больше народу чем десяток игроков. В центре стоял я и Юра, он по блату так сказать. Потом к нам присоединились старшие офицеры клана, затем вообще все более менее значимые руководители. Ну а под конец вообще все желающие. Пока снимки были для себя любимых, и афишировать их строго настрого запретили. Вот когда у клана будет хотя бы две таких давилки тогда разрешат. Клан всерьез подошел к вопросу укрепления своего военного потенциала. У четверых моих учеников "прокнула" способность "осознание". Шанс в процессе работы скопировать чертеж проекта. Таким вот образом я абсолютно честно обошел ограничение на продажу третьим лицам копий чертежа в течение тестового первого месяца. Позирования для памятных скриншотов как оказалось это еще пол -беды.

***

Приглашенный в главное здание я попусту терял время. Руководство клана в лице старших офицеров, мучило вопросами меня уже минут сорок. Первые минут двадцать я пытался терпеливо объяснять что мне некогда, и просил отпустить меня и организовать телепорт. Все бы ничего, но диалога не выходило. Меня расспрашивали о причинах спешки и месте моего конечного путешествия. Запас моего терпения велик и вывести меня из душевного равновесия дело непростое, но тут собрались видимо великие мастера мозгоклюйства, я уже стал потихоньку закипать от раздражения. Двенадцать игроков, все выше сто десятого уровня. Спрашивали по кругу одни и те же вопросы . Стальношага среди них не было.

- Чего вам еще надо? Мы и так Вам считай на блюдечке с голубой каемочкой все преподнесли! Если я говорю что мне надо в Синии мхи, значит мне туда действительно надо, и не одному а с Юрой, и на давилке, и без соглядаев! Это доступно?

Седой орк, с шрамом на щеке был видимо самый равный среди равных, и в последние минут десять он вел этот разговор - допрос, остальные лишь стали изредка добавлять ничего не значащие, но очень раздражающие реплики.

- Не кипятись и не ори. Нам важно знать для чего тебе туда? Уровнем ты уже почти перерос эту локацию, а больше там ничего интересного и нет. Разве что инст заброшенный храм, да ведь туда со сто семидесятого и можно войти. Да и то видимо в составе рейда. Уж не думаешь ли ты порваться туда на давилке? Не глупи, давилка чудо как хороша да только зазря ее там потеряешь и все. Нам важно знать...

- Да плевать я хотел что вам важно, а что нет. Уговор был? Был! Чего еще говорить? Мне туда надо! И я туда попаду, и вы меня не остановите! Удачи!- дальнейшие меня уже не интересовало.

- Постой - ка, не так быстро - преградил мне путь здоровенный тролль восемьдесят четвертого уровня. То ли охранник то ли просто мальчик на побегушках. Но своей тушей он намертво перегородил единственный выход из помещения. Ситуация мне начинала нравиться все меньше и меньше.

- И что теперь? Будите удерживать меня силой? Три раз ха. Вы совсем уже с ума по сходили с этой игрой.- Злость требовала немедленного выхода, но я пока сдерживался, что бы не наделать глупостей. Может еще удастся решить дело словами. Видать с телепортом меня уже решили прокатить, ну да бог с ним. Доедем

своим ходом.

- Ну для кого игра, а для кого новая жизнь, с ее законами и правилами. В общем мы тут подумали и я решил. У тебя два пути отсюда. Хороший и плохой. Хороший путь он для всех хороший. Поживешь ты тут пока. С месяц, больше не требуется. Скучно думаю не будет, профессию качнешь, ребятам опять же поможешь. Тебя потом пропоровозим, чтобы уровни наверстать. Ты не думай мы чай не звери какие. В общем как я уже говорил, этот путь всем хорош. Ну а второй. Отдай ключ и можешь идти на все четыре стороны. Только думается уйти у тебя далеко не выйдет. Есть один товарищ, скажем так неровно дышащий к тебе.- Тут тролль гадко ухмыльнулся. Когда я успел его задеть? Ник ничем не примечательный, внешность запоминающаяся. Вроде вообще вижу в первый раз.

- Что не узнаешь? А вот Назадов тебя очень хорошо помнит. Познакомься это его Альтер эго Скалтрон. Надо сказать ты оказал мне большую услугу. Заставил спекнуться в более востребованный класс, да и ник сменить. А то первый выбор для входа в вечность был так сказать, поспешен. Поэтому я и предлагаю тебе хороший путь. Некоторые товарищи настаивали на втором варианте развития событий. Но..

- Извините, но я Вас пожалуй перебью- Вот теперь все стало на свои места. Одолжение они мне видите ли делают, в вечность они видите ли хотят с хорошими никами. Железяка уже давно просчитала шансы на силовой прорыв, и надо сказать что они были не нулевые. А это значит или сейчас или некогда.

Первый залп из арбалета дробовика, или как я его окрестил для себя из ружжа, был произведен куда придется. Куда пришлось оказалось местом ниже пояса для тролля. Ружжо было заряжено под завязку и залп вышел знатным. Скалтрон согнулся пополам прикрывая руками причинное место, выпучив глаза и открыв рот в беззвучном крике. Второй залп я произвел ему в лицо, начисто снеся голову. Секундное замешательство и вот уже началась игра скакалка кто скорей кого убьет. У моих недавних друзей было преимущество в уровнях, характеристиках, экипировке. С другой стороны, ружжо видимо чхать хотело на такие условности. Адское оружие пробивало навылет всех в этой комнатке приемной. Небольшое самонаведение снарядов и теснота, сводило на нет все попытки увернуться. Да и урон был очень неплохим, почти полторы две тысячи первой цели, и почти тысяча последней. Мне понадобилось всего тринадцать залпов чтобы уложить весь цвет клана. До меня же они толком и не дотянулись. Толи засиделись в управленцах, толи вообще они прокачивались и одевались за счет своего клана, пользуясь положением и слабо представляя на

что способен их класс. Иначе как объяснить, что ничего сложнее усиленного удара и ударом плашмя щитом, седой не применил по отношению ко мне? Так полезли общим скопом надеясь завалить за счет уровня. А еще говорят что приняли Друмир всем сердцем. Что ж сделаю я им еще одно одолжение, покажу еще одну грань Друмира. Привычное поглощение сработало как то необычно в этот раз. Первое что бросилось в глаза, так это фантомы души всех убиенных мной, ну а второе то что они никуда судя по всему, просачиваться не собирались. Огненное кольцо стена заставил фантомов отшатнуться в испуге от нее. Безмолвные, ошарашенные они беспомощно топтались на месте, смотря друг на друга, на меня, на духа да и на стену огня. Рты их открывались, но до меня не доносилось не звука. Зато отлично был слышан безумный и злой хохот сына Рурака, что словно гурман в ресторане выбирал, с кого бы кусочка ему начать трапезу. Что пошло не так? Почему вместо одной души Скалтрона, я вижу все двенадцать? Нет ошибка, всего семь душ? Может слова что для некоторых Друмир теперь стал действительно куда ближе чем Земля имеют что - то под собой? Пока что мне не доводилось поглощать души сорвавшихся игроков, интересно, а что с ними- то станет? Для обычного игрока последствия поглощения вряд ли значительны, а для сорвавшегося? Ну что ж сейчас и проверим. Жалости я к обеду духа, не испытывал. Они сознательно пытались мне помешать. Уверенные в своей силе и неуязвимости, они чуть было не погубили судьбу одной семьи. Моей семьи. И что - то мне подсказывает что для них это поведение обычное. Решать за других, что им можно делать а что нет, чтобы властителем жизни жилось еще слаще. То есть им. То что я видел перед собой сильных мира сего в миниатюре я уже почти не сомневался. Вряд ли в обычной жизни они были простыми смертными. Такой тон обычно у областного депутата, и ему подобных чинуш. А то и просто у их замов и помощников. Сколько я таких видел за время работы на гражданке. Сколько таких приезжали на поклон к шефу, когда было нужно им а повлиять они не могли. Сколько порогов оббил я когда, повлиять у них получалось и шеф был вынужден посылать им презенты. Разного рода отступные бумаги или соглашения. Как я тогда противно себя чувствовал. Вроде бы это не я унижался, а шеф. Но ощущение все одно было препоганым. И вот я вновь слышу знакомые нотки, но где? В обычной развлекательной игре. Ну если честно, то - в не совсем обычной игре. Обычные игры не оцифровывают сознание. Хотя как знать, как знать...

Первой жертвой духа стал не запомнившиеся мне орк

разоритель. По мне так его дух выбрал как самого упитанного. У орков пузико обычное явление, но у данного индивида оно было значительно больше. Еще не мамон, но уже и не маленький трудовой мозоль. Видя его участь остальные заметались, внутри огненной ловушки. Пробовали было проскочить сквозь огонь, но стена отбрасывала их, стоило им лишь прикоснуться. Дух же, видимо что бы не тянуться к своим жертвам, подняв руки языки пламени, стал усилием воли сужать кольцо огня. Души волей не волей подходили все ближе. Странно но никто даже не думал сопротивляться. Гнилые душенки, наоборот стремились подставить ближнего своего под удар первым. Наивные, какая разница кто вперед, участь стать обедом ждет всех их. Я в аппетите сына Рурака не сомневался. Каждая поглощенная душа вызывала разряд боли во всем моем теле. Но теперь я почти не обращал на нее внимания, более того я злорадствовал когда очередной фантом корчился в муках, поедаемый заживо. Их страдания словно притупляли мои собственные. Поток чужих видений проскальзывал сквозь мое сознания, практически не запоминаясь. Так отдельные особо яркие картинки. Если первая моя жертва чуть не угробила меня, то эти лишь делали меня много сильнее. Бедная железяка сходила с ума пытаясь понять откуда берется такой паток информации. Часть из нее касалась игровой составляющей Друмира. Карты, и атласы монстров. Квесты и пометки на полях дневников в ходе их выполнения, делаемых якобы лично. Истории десятков нпс рассказанных ими в ходе продвижений по сюжетным линиям. Все это сортировала Железяка, а я не обращал на это внимание. Кое что заинтересовало меня, боже какой же я дикий нуб оказывается в этой игре. Я не сделал многих очевидных вещей, не вкладывал золото в развитее персонажа. Надо было с первого дня вкладывать реальные деньги в золото, и покупать эликсиры дающие очки талантов и характеристик. И каждые сутки выпивать их. Не учился технике улучшенного владения оружия и доспехов, дающих солидный бонус к показателям. Хотя, может оно и к лучшему. На выходе я имею практически уникального персонажа. Я так и не развил в себе способность расти с каждым достижением на три пять сантиметров, и потому не привлекаю к себе внимание. Я не пошел проторенной тропой и теперь обладатель трех подручных. Духа, пета и живого протеза. Насчет ружжа я сомневался. Адский кровосос несомненно живой инструмент, но вот разумен ли он? Ответа на этот вопрос я не знал, и никто из поглощенных тоже. Они вообще сомневались в существовании подобного "огнестрела", несмотря на доклад координатора, сделанного по итогам рейда. Посчитали что это

ванд такой, или посох любопытный, не более. Ну что ж, твердолобость оказалась мне на руку. Вообще с каждой мерзопакостной картинкой что всплывала после моего желания поинтересоваться о жизни поглощаемых, я все больше убеждался что нечего их жалеть. Как они развлекались в реальной жизни мне так и оставалось неведомо, но за глаза хватало сцен насилия в Друмире. Оказывается очень многое можно сотворить с нпс прежде чем добить. Некоторые вещи мне бы и в голову бы никогда бы не пришли. Например жечь на костре и лечить одновременно. Вливая зелье за зельем в глотку несчастному. Ну а такая вещь как обычное изнасилование на фоне остальных зверств, казалась детской шалостью. А вот изнасилование жены своим же мужем взятым под контроль заклинанием подчинения, это мерзко. Вообще складывалось впечатление что я влез в огромную помойку, причем по самые уши. Единственно что порадовало что видимо основные массовики затейники сейчас уже и полегли, да и Стальношаг к ним отношения не имел. Знал ли он? Видимо нет. Он относился к среднему звену управления. Как и многие ему подобные, он то и тащил клан в последние время. Нет, конечно и верхушка не сидела сложа руки, пока это было не возможно. Пускай я не все узнал и многое не понял, основное для себя я вынес. От клана злых солнц надо держаться подальше.

Новое системное сообщение меня обрадовало и напрягло одновременно.

В ходе трапезы я получил трофейное умение Шаманов, чувство истоков. Пассивная регенерации манны в бою. И пускай я манны не имел, железяка бодрым голосом доложила что манопоток увеличился еще на три единицы. Это радовало, а вот напрягло меня то как системное сообщение теперь выглядело. Золотистая пыль теперь горела ярко оранжевым пламенем. Красиво и модно конечно, но с чего вдруг? Впрочем настойчивый стук в дверь, отвлек меня от размышлений. Дверь запиралась изнутри, и открыть ее с той стороны мог видимо только имевший с собой ключи и полномочия. Пока токовых не было. Я же решил проблему по своему, крепкий удар ногой и такая массивная на вид дверь слетает с таких ненадежных петель. Я думал что с той стороны меня ждет группа быстрого реагирования, но это оказался координатор. Судя по всему тот еще фрукт, но лично ни в чем таком участия не принимавший. Ну или как говорится, в распутстве учувствовал, но замечен не был. Глядя то на меня, то на ряды надгробий в комнате он не знал что сказать. Я же поднеся палец к губам, жестом показал что слова тут не нужны. Убивать я его не стал. В конце концов он был почти не при делах.

Кинуть то меня решило его руководство, а не он.

До давилки я дошел абсолютно спокойно, словно ничего и не происходило. Нпс стража была пока только на стенах и на пути мне не попалась. А игроки, еще то ли не поняли, то ли вообще еще ничего не знали, но внимание на меня не обращали. Я только что накрутил ПК счетчик на двенадцать душ, а никто даже и за ухом не почесался. Интересные дела. Я все ждал и думал когда же мне придется прорываться к давилке, как спасти Юру. А всем пофиг. Убийца разгуливает на свободе, посреди владений клана, и никто ничего не слышал, не видел и не знает. Не клан, а клуб слепоглухонемых. Вот так видимо и в жизни. Более того я еще и за ручку с крановщиком попрощался. Но вот идти и требовать немедленного заброса нас с давилкой в сини мхи, это уже вызов судьбе. Ее я испытывать не стал. Сказав, что мы сейчас просто опробуем ходовые качества, я намеревался по - тихому укатить на танке своим ходом. Когда Юра уже почти было взобрался на место стрелка главного калибра, я наконец услышал истошный вопль - держи их!- То что держать надо нас, мне было понятно и так, а вот Юра пока не врубился в ситуацию.

- Юра, лезь в броню дави на газ! Ты назначен быть героем!- крикнул я товарищу. Давить на газ правда придется мне, но это так к слову пришлось. Вспомнилась одна песенка. Давилка завелась с пол оборота. Все же Друмир это не земля, да и танк не на соляре, а на манне. Активировав разгон, мы выбили едва прикрытые створки ворот. Благо до них еще не добрались и они были обычными деревянными. Вот тут уж нпс стража нас наконец заметила. Да толку. Кто тот умник что ставит на стены бойцов исключительно ближнего боя? Спасибо тебе большое. За тактику правда два, а так спасибо. Оставляя четко видимый след мы устремились к Синим мхам.

Интерлюдия - эльфы.

Наконец путь через проклятый лес был завершен. Росток защитник под присмотром Насилмэ Турэ очищался от скверны. Как бы не хотелось начать очищение сразу с сердца леса, надо было начинать с малого. Сейчас росток перебирая корнями ногами смешно семенил за Насилмэ, которая водила его от одной солнечной ванны к другой. Ветви старших деревьев уже не признавали своего защитника, но ослушаться сирену еще не смели. Росток конечно не обычное дерево и даже не обычный древень страж, он намного более самостоятелен и силен. Но пока он мал он практически беззащитен. Песнь Насилмэ, что лилась подобно звонкому ручейку оживляла это место. Злоба покидала старшие деревья, оставляя только легкую грусть. Были у Насилмэ и радостные песни, но сейчас нужна именно такая. Даже при поддержке Аналто, что давал мудрые советы, сирене требовалось время дабы полностью изгнать всю тьму хотя бы с этой небольшой опушки. Правда не всем здешним обитателям пришлось по нраву вмешательство альвов. Первыми их атаковали живые мертвецы, что дремали под корнями деревьев, отравляя тех своей ненавистью. Песнь мгновенно пробудила неусопших. Они и при жизни были врагами для альвов и обитателей леса. Зеленокожие, вторые после троллей враги перворожденных, их черные души не нашли пристанища в поссмертии и теперь они вновь шли в атаку на детей леса. Айра была такому повороту даже рада. Ей давно хотелось продемонстрировать Турэилю свое мастерство танца. И вот наконец такой замечательный шанс. Не обращая внимание на предостережение Мудрого Аналто, она с легкостью и грацией закружилась в смертельном танце. Пускай ее противники превосходят и числом и уровнем, до танцора клинков они не смогут даже случайно прикоснуться. Слишком они медлительны и неуклюжи. Оба лучика, так звались ее парные мечи, стали петь свою собственную песнь, песнь смерти. Но ее слышит лишь она да ее враги. И то перед самой своей гибелью. Танцуя Оля была абсолютно счастлива, тело ее переполняла энергия и легкость. Что до врагов, их становилось с каждым новым па все меньше. Не сразу она осознала что неусопшие больше не шевелятся. Теперь это просто кости. Жаль но новых противников больше пока нет.

- Айра, зачем ты рисковала? Я ведь мог упокоить их гораздо быстрее и безопасней, одним только словом власти! Почему ты ослушалась меня?- Аналто пытался выгладить строгим и

неприступным, но Айра чувствовала что он впечатлен ее мастерством. Еще бы в одиночку сокрушить врагов на девять уровней старше себя. Теперь главное подобрать правильные слова, и его раздражение обернется благодарностью.

- Девальген Аналто, я почувствовала угрозу для нашей Насилмэ и для нашей цели. Вы же понимаете что нет ничего важнее выполнение воли королевы для танцоров клинка. А для выбравших путь танца со смертью это важно вдвойне. Да и не было для меня никакой опасности, вы же видели что они даже не смогли коснуться меня.

-Хорошо Айра, но впредь все же не рискуй по напрасну. Королева ведь сильно огорчается из-за бессмысленной гибели ее подданных. Не стоит преумножать ее печаль.

Вроде как и отчитал, а все же на душе спокойно и радостно, да и Турэиль смотрит одобряюще. А это сейчас гораздо важнее для нее.

Опасность! Скаерны! Лицо Турэиль в миг становиться серьезным, этот враг куда более опасен чем простые ожившие кости. Но Айра не боялась, они смогут противостоять и этой опасности. Главное не дать им добраться до Насилмэ и ростка. Прерывать песнь нельзя ни в коем случае. Ну что ж подруга, лучикам видимо придется вновь пропеть песнь смерти, чтобы не оборвалась песнь жизни.

Давилка оправдывала свое название на все сто. Не важно, дерево монстр, или некрупный камень все вминалось в землю одинаково легко. Сколько весил этот не до танк я мог только предположить. Хотя вроде как я и есть его создатель. На вскидку не меньше двадцати, сколько точно, поди узнай.

На максимальной третьей передаче, мы тряслись со скоростью 37-38 кмч/ч. Выдать максимальную могли только на идеально ровной поверхности, таковая нам пока не встречалась. Еще одна сторона реализма, заявленные характеристики были немного меньше реальных показателей. Я бы предпочел конечно игровую условность, но птица обломинго она не дремлет. Хорошо что еще у ней адресатов много, и вечно гостить у меня она не может. Так например она осчастливила своим присутствием погоню что была организованна за нами. Быть следопытом не требовалось чтобы найти нас. Мы такая цель что проще попасть чем промахнуться. Вот нас и нашли, да и потом. Я ведь сам сказал куда мы направляемся. Залп и главного калибра остудил горячие головы. Трое мгновенно убитых серьезный повод задуматься о тактике. Ну а нам только это и надо. Петлять и как то хитрить у нас не было времени. Отстали и ладно. Изредка приходили обнадеживающие сообщения от Вадима, что метался

меж Друмиром и землей. Группа эльфов встала на каком то пяточке и судя по всему выполняет фракционный квест. Сильно растянутый по времени. Сейчас они точно никуда не уйдут, их осаждают толпы мобов. Я использовал форсаж как только тот откатывался. Все одно запас топлива постоянно пополнялся. Если не стрелять, то ехать можно безостановочно. Вербально общаться из-за скрипа и грохота движителей мы не могли. Обходились перепиской. Да и та быстра приелась. Причину поспешного бегства я объяснил Юре кратко но емко. Он вроде как проникся моментом, пожалел только о разладе отношений, и фактической потери дохода. Меня это удивило и обрадовало одновременно. Юра вообще в последние время больше думал о конце нашего плана, нежели о деньгах. А я -то ждал обвинений в свой адрес или чего то подобного. А ему по барабану, ну пока по барабану. Оставив горемыку в покое, я сосредоточился на управлении давилки.

Путь до Синих мхов мы проделали за четыре часа, правда в сами мхи мы не заезжали, а сразу же как увидев поселение, свернули к границе с проклятым лесом. Была ли засада в Синих мхах? Несомненно была, погоню мы засекли когда до леса оставалось рукой подать. Но то были первые ласточки, быстрые разведчики что сами не рискнули вступать в бой, а просто отслеживали нас с безопасного расстояния. Как близко были основные силы клана мы не знали, но вряд ли очень далеко. Видимо расправа над верхушкой, перевело этот инцидент из разряда деловой интерес в разряд личные обиды. Я пытался связаться с Стальношагом, но тот был недоступен, хотя и находился в игре. Так по крайней мере писало системное сообщение. Мол адресат пока не может получить личное сообщение, как только он покинет зону специальных ограничений, так ему сразу оно будет доставлено. Где он пропадает и что с ним случилось? Я не знал, надеялся что это не из-за меня. Может инст какой замороченный, или что то в таком духе. Оцифрованные вообще живут немного по другим правилам этого мира. Может с подругой своей милуется в номе с табличкой не беспокоить. А игра это понимает слишком буквально? Кто знает, потом я обязательно выясню что с ним стряслось, а пока у меня проблем выше головы. Очередной рывок подбросил многотонную махину на кочке трамплине и мы с хрустом и треском вломились в проклятый лес.

Интерлюдия.

Скаерны уже давно лежали горой омерзительно пахнущего мяса, рядом с ними были наги, ужасные дети болот. Чуть поодаль утыканные стрелами вороны Скраа, крупные летающие порождения скверны, а сейчас готовились пасть кентогры. Шестиногие псевдо кентавры. Еще одно доказательства неразумности низших рас в отношении применения Силы. Магически созданные эти существа испытывали постоянную боль, которой охотно делились со всеми окружающими. Прекратить их жизненный путь было актом милосердия и сострадания. А потому Айра с упоением исполняла самый свой красивый танец в жизни. Аналто и Насилмэ почти закончили взращивать юного защитника опушки и теперь переходили к заключительному этапу. Единения с извечным лесом. Как только будут пропеты последние слова, Аналто сможет отыскать тропу в извечный лес, и приведет других перворожденных на подмогу. А до тех пор надо продолжать сдерживать натиск тварей. Не дать оборвать песнь жизни. Насилмэ заметно ослабла, шутка ли петь почти восемь часов подряд. Пускай ее и поддерживал такой опытный ведающий силой как Аналто. Но держалась, стараясь не отвлекаться от очищения, перебирая струны маленькой ручной арфы, акомпонируя себе. Внезапно что то неведомое и могучие стало продираться сквозь деревья. Некое новое зло, которое испугало даже кентогров. Продвижение нового противника сопровождалось треском и скрипом падающих деревьев.

- Великан! Сюда движется Великан!- Предупредил Аналто Турэиль. Лесные великаны не были безусловным злом, и к альвам относились в целом тепло. Но что если душа этого "Трунеэлара" дитя камня, охвачено тьмой? Деревья кричали от боли, умоляли спасти их от гибели и избавить от мучений. Но тут Айра была бессильна. Врачевать лес она не могла. Разве что Насилмэ. Но она сейчас занята куда более важным делом.

Айра сжимала лучики готовясь продолжить свой танец со смертью, песчаный рейдер раскручивал болло чтобы опутать ноги великану. Турэиль готовился ослепить выстрелом Трунеэлара, как только тот покажется. Вот пали последние деревья и на опушку выскочил... Танк? Оля не раз и не два видела подобные машины и в интернете и в живую на парадах в Москве. Отец специально возил всю семью на подобные мероприятия, много рассказывал о роли вооруженных сил, о истории ее страны. И видимо считал что ей это должно быть интересно, раз интересно ему. Хорошо что мама смогла его переубедить, что девочкам это не нужно. Но

внешний вид этих угловатых, тяжелых уродливых машин она не могла не запомнить. И вот она видит это чудовище перед собой. Руки и ноги охватила внезапная слабость, Оля не могла сдвинуться с места. Она молча наблюдала как брошенное болло бестолково обмоталось вокруг пушки танка, не вызывав никаких повреждений. Как стрелы Турэиля, всегда разившие врагов на повал, отскакивают от брони даже не оцарапав. Как машина мгновенно ускорившись вмяла в землю редора и зацепив Турэиля переехало тому по ногам. Как растворяется в арке тропы, Аналто, даже не попытавшийся вступить в бой с машиной. Она не могла поверить что такое возможно. Здесь в Друмире. Меж тем заметно окрепший росток защитник попытался оплести корнями танк, но не зная что от него ждать неподвижно стоял, командуя лесным воинством. Чем тут же воспользовался стрелок. Громкий щелчок и копье вошло в плоть защитника. Такие повреждения обычно не приносят много вреда созданиям леса. Но копье было не простое, через секунду оно вспыхнуло ярко зеленым пламенем, что мгновенно перекинулось и на росток. Предсмертный крик о помощи и с защитником покончено. Не скоро родиться новый, на несколько лет эта опушка осталось без своего хранителя. Хорошо еще что единение уже устойчивое. И весть о гибели ростка уже донеслась до всех обитателей изначального леса. Скоро прибудет подмога, и какой бы крепкий ни был танк, его экипажу не позавидуешь. Меж тем, экипаж не стал отсиживаться в броне. Огромный, закованный в черно желтый доспех орк спрыгнул и что было сил помчался прямо на Айру. Оля вновь стала воспринимать себя как Айру, сильную и свободную дочь леса. Не боящуюся отстаивать интересы Королевы, пускай даже и ценной своей жизни. А уж свои она всегда отстаивала. Та прошлая жизнь не в счет, о ней Айра старалась как можно быстрее забыть, и очень не любила когда напоминали о ней. И вот перед ней вполне понятный враг, с которым она может совладать.

Первые па прошли легко и естественно, зеленокожий правда пытался прикрываться щитом, да разве он может тягаться с настоящим танцором? Когда уже у него оставалось жизни, на один последний добивающий удар произошло невероятное. Зеленокожий внезапно расхохотался и прорычал- Ну все поиграли и хватить. Теперь все по взрослому.- Жизнь при этом рывками возвращалась в его истерзанное тело. Шрамы затягивались и зарубцовывались, а то вовсе исчезали словно и не было их. Зелонокожий размяв плечи, повесил топор на пояс и закинул щит за спину. Что ж он не смог достать ее с оружием в руках вряд ли сможет и без него. Привычное течение танца было нарушено резкой болью в лодыжке. Металлическое щупальце прочно обвило

ногу. Тут же громадный кулак врезался Айре в живот, выбивая из нее дух. Зеленокожий больше не шутил. В мгновение ока Айра оказалась опутана железными цепями. Оставив лежать ее на животе, урод отправился к Турэилю, что все еще был обездвижен. Выпад Николая он с легкостью отбил своим кулаком. После чего ударом ноги опрокинул Турэиля на землю и принялся его избивать кулаками. После чего стал заковывать и его в цепи. Проблему прижатых и искалеченных ног он решил своеобразным образом. Просто перерубил их своим топором, со словами, - они тебе больше не понадобиться. А чтобы пленник не истек кровью влил силой два лечебных зелья. Насилмэ как оказалось была атакована гоблином шаманом в сопровождении двух петов. Огромного красного колобка ростом почти по грудь Айре, и мелкого противного импа, что безнаказанно выедал запасы манны у Насилмэ. Занятая орком Айра не видела как проходил бой, но теперь ее подруга была в таком же плачевном состоянии. Только в отличии от Айры, Насилмэ была заткнута кляпом, а в ближнем бою с единичкой силы у нее не было никаких шансов.

- Что ушастики, боитесь? Нет? А надо! Вот вашему другу что раздавлен, вот ему повезло больше вашего, он уже отмучился. Хотя нет, еще не до конца. Смотрите сейчас будет интересное зрелище.- Мелкий гоблин противно похихикивая показал рукой на своего сотоварища. Орк приблизившись к останкам рейдера развел лапы в сторону и запрокинул голову назад. И тот час взмыл над землей, огненное кольцо вспыхнуло отрезая его и его жертву, но ужасное зрелище все одно было видно. Оля хотела закрыть глаза, но гоблин подскочив сзади руками разжал ей веки, заставляя смотреть. Из груди зеленокожего , разрывая броню и плоть стал выбираться огненный демон. Одновременно стал виден зеленый силуэт рейдера, что стоял подле своего тела. Демон стал тянуться к чистой душе песчаного альва. В последний момент та словно выйдя из оцепенения и попыталась нанести удар призрачной же саблей. Но демон просто перекусил руку. А после принялся пожирать тело. Оля сама словно оцепенела, гоблин уже не удерживал ее, а она все глядела как завороженная. Вот наконец демон вобрался обратно в своего носителя, но на этом представление не закончилось. Орк присмотревшись к останкам вдруг выдернул топор и с одного удара отделил голову от трупа, после чего труп принялся поедать колобок переросток. Зеленокожий же насадил голову на металлический шип что торчал на броне его танка. Пока это был единственный кровавый трофей.

Их всех троих приковали к кормовой броне танка, после чего адский агрегат пополз в сторону проклятого храма. Так по

крайней мере сказал гоблин. Мол -вы умрете на алтаре. А пока наслаждайтесь видом.

Ехали мы молча, говорить особо не хотелось, да и усталость накатывала волнами. Пробираться через топи да болота на танке в реальности задача чуть менее чем не выполнимая. В Друмире же просто чертовски сложная, но в общем выполнимая. Местные твари попытались было один раз сунутся на нас, но главный калибр мгновенно переубедил выживших что это плохая идея.

- за нами погоня, вроде как эльфы. - пришло сообщение от Юры, я отписался что понял а сам постарался взбодриться. Все таки одиннадцати часовой марафон, это не шутка. Банально хотелось спать. А как изображать из себя зло и ужас в первозданном виде, когда хочется от души позевать. А лучше привалится к спинке и закрыть глаза, минту так на шестьсот. Внезапно пришла шальная идея. Порывшись в инверторе я отыскал Ярый гриб. Если это не взбодрит, то видимо ничего не поможет. Ярый гриб помог. Силы и бодрость вновь наполнили тело, вместе со злостью и гневом. Гневом на весь этот распрекрасный Другой Мир. С его расчудесными чудесами и волшебистым волшебством вместе с магией так ее за ногу и об дерево. Вид почти полностью поросшего зеленым мхом проклятого храма взбодрил еще больше. Во внутреннем дворе вышагивала разнообразная проклятая живность. Гидры и химеры, каменные голлемы в виде пантер и львов. И прочие мало на что похожие существа. А во главе всего этого зоопарка был Эльф! Правда на классического эльфа он был похож мало. Кожа его бледно зеленая скорее бы подошла орку или гоблину, редкие свалявшиеся волосы какому ни будь зомби. Эльф был распят на груди у каменного колоса. Впрочем каких либо не удобств по этому поводу он не испытывал. Имя же сего занимательного персонажа нам ни о чем не говорило. Винраэль Предатель рода.

- Эй ушастые! Кто такой Винраэль Предатель?- поинтересовался Юра у пленников.

- Ты хотел сказать Винраэль Великий? -Донеслось с кормы, - это великий герой убивший сотни таких как ты и разрушивший ваш храм где то тут не подалеку.

-Сдается мне что тебе ушастый нагрузили не одно кило макаронных изделий. Благо есть куда. Вот посмотри на своего великого.- Я все прекрасно понял и развернул танк кормой к храму, давая как следует рассмотреть картинку. Громкое дружное молчание эльфов было оглушительней крика. Ну что же, не вам одним скармливали сладкую ложь под видом правдивой истории. На вряд ли тут в чернотопье много храмов, а этот разрушенным не выглядит, под запущенным да, но никак не разрушенным.

- Ладно ушастые, вы пока повисите тут- я спрыгнул на землю и решил их пленников к дереву, дабы не на роком их не прибило во время схватки, и одновременно послал сообщение что можно начинать светопреставление. По плану я должен раскатать в пыль всех находившихся здесь тварей включая босса. Вадим тут же ответил, - понял приступаю, жди сигнала. Я сейчас подключусь, времени после этого у тебя будет не много. Минут пять десять. Потом думаю нас отсекут, так что постарайся успеть.

Подключится так подключится, я не спеша, вразвалочку отправился к боссу. Постепенно снимая броню оставив только штаны да сапоги. Пленники под присмотром Юры молчали, все таки они гордый народ, высокомерный. До общения с нами, не опускающиеся.

- Так, все готово. Есть устойчивое подключение. Ты меня слышишь?- раздался голос Вадима у меня под ухом- Не волнуйся, нарушать так нарушать. А вербальная связь все быстрее если буду писать тебе сообщения. Если слышишь кивни, только аккуратно. Оля и Вика сейчас очень внимательно наблюдают. Есть первые успехи. Сердцебиение участилось, немного но есть. Так что думаю шансы на возвращение у нас все еще хорошие.

Я молча медленно кивнул. Уж не знаю как все происходящие выглядит для Вадима, но он однозначно видит все со стороны, а не через мою капсулу. Мое появление не осталось не замеченным. Ближайшая тварь, гибрид человека и змеи бросилась на меня, уж не знаю с точно какой целью, но явно не для обнимашек. Прямой правый пробил насквозь тело монстра. - Все в порядке, я тут тебя немного усилил. Силы и выносливости подкрутил побольше. Я за ради интереса глянул быстренько, побольше это насколько? Шесть девяток напротив значений подсказало мне что намного побольше. Что же, слова что в этой области он и его команда гениев цифровых технологий почти ровна богам, был не пустой треп. Я стал развлекаться и куражится. Завязывая головы гидр узлом и вырывая сердца у монстров побольше. Босс локации с интересом наблюдающий за моим продвижением решил снизойти до беседы со мной.

-Довольно смертный, остановись. Ты доказал свою силу и я .... Кх ххаа ахмм.

Я не стал даже вслушиваться, какая мне разница что он такое хотел мне поведать. Может предлагал перейти на сторону зла или тьмы. Так я и есть сейчас зло и тьма. Вырванные голыми руками сердце и печень страдальца прямое тому доказательство. Превозмогая внутренние отвращение я сделал вид что с удовольствием поедаю их. Точнее печенку я действительно почти полностью умял, весь перемазавшийся кровью, а вот сердце

просто по-тихому упрятал в инвентарь. Вроде никто и не заметил. Местные еще живая монстры тут же бросились в рассыпную.

- Борис, аккуратней у босса активировалась вторая фаза, он теперь... а понятно, уже не будет.- Я не стал уточнять что именно не будет делать босс. По мне так он пытался ожить уже в виде нечисти. Но размозженная голова и разрушенный голлем носитель плохо сочетаются с такими намерениями. Я отодрал то, что когда то было эльфом и бросил своему верному Шипастику. Тот в последние время здорово подрос, но как то поскучнел что ли. Впрочем вид скармливаемого героя предателя должен по идее впечатлить Олю. Меня то это до сих пор впечатляет. Прости Олечка, но так сейчас надо.

- Есть повышение мозговой активности, есть повышение работы сердца. Молодец Боря, так держать еще немного и можно вводить препарат.

- Где алтарь то?- мысленно обращаюсь я к Вадиму, но вовремя соображаю что читать мысли он еще пока не умеет.

- Куда класть то?- Обращаюсь я вроде как к Юре, а на самом деле вопрос предназаначен для Вадима.

-А? Что? -Ошарашено озирается Юра, хоть бы не подвел в последний момент. Благо Вадим быстро сориентировался.

- Остатки босса и есть алтарь. Клади их на него. Вообще то мы закладкой сделали весь комплекс, но так думаю будет эффектней. Погоди... да шеф подтверждает что на останки лучше. И еще он советует тащить обязательно за волосы.- Тут у меня чуть челюсть не отпала. Добродушный дедушка Ау, или в миру Константин Семенович, не моргнув глазом предлагает мне такое проделать со своей дочерью. Хорошо еще вовремя сообразил что это лишь на благо. Волосы все же не настоящие. Но первым, я таким образом оттащил эльфа самчика. Тот пытался как то сопротивляться, но все это было ожидаемо безуспешно. Юра уже поджидал нас со своим орудием устрашения и казни. Прости мой юный друг, но твоя тушка сейчас испытает боль. Кинжал был тупым и ржавым куском железа с уроном 1 -10. И быстро оборвать жизнь таким вот орудием не выйдет в принципе. Пока перережешь глотку рука три раза устать успеет. Прикинув сколько уйдет времени на то чтобы прикончить беднягу я принял решение изменить немного сценарий. Взяв у оторопевшего Юры кинжал я стал нести околесицу про наполнение силой жизни жертвы этого алтаря и посвящение его Отцу небу и Матери земли. Юра наконец то сбросил свое оцепенение и подключился. Установил тотем и принялся мне подпевать. В основном дублируя мои фразы.

- Мать земля прими в дар эту кровь... отец небо возьми его

силу...да будет угодна вам эта жертва. - лицедеи из нас те еще. Но эльфийский парень пришел в инфернальный ужас. Не знаю что его пугало больше но он стал белым как мел, и тихонечко скулил чтобы его отпустили. Мысленно я попросил прощение у него и у дочери и замахнулся для удара. Плевать на урон ножа. Моей теперешней силы хватить чтобы размозжить ему грудную клетку.

- Остановись! Не делай этого!- Вспышка золотисто зеленого света заставила меня на секунду зажмуриться. И тут же оглушительный крик практически у меня в ухе заставил еще и отшатнуться.

- БОРИС ! ЕСТЬ ! Вика вышла из игры! Она ВЫШЛА ты слышишь! Не останавливайся! Почти получилось! Ты слышишь Вика здесь! Победа! Давай еще чуть - чуть поднажми... Громкие хлопки и чей - то женский визг на заднем плане. Еще хлопки уже гораздо ближе и все стихло. Я растерянно оглянулся. Что там происходит, и что здесь происходит? Передо мной стояла знакомая мне божественная пара.

-Остановись сынок, не нужно этого делать. Нам ни к чему, жертвенная кровь. Так ты ничего не добьешься. Так ты дочь не вернешь- обращается ко мне мать земля. Но я ее зло прерываю. Растерянность проще всего прикрыть раздражением.

- Уже почти добился, моя Оля почти вернулась домой. Вы не представляете ЧТО вы сейчас сделали!- В порыве злости я проговорился. Но было уже поздно, слово не воробей вылетит не поймаешь.

- Мы спасли твою душу. Как и душу этого несчастного.- Одним прикосновением она вылечила эльфа, а заодно и отрастила тому новые ноги. Эльф попытался что - то сказать в благодарность, но богиня прижала палец к его устам и поцеловала как родного сына и тот моментально уснул. - Не нужно жертв, главные слова ты уже произнес. Теперь просто положи осколок на алтарь и повтори что посвящаешь его нам.

-Какой такой осколок,- откровенно удивляюсь. Вроде только что был невероятно зол на них, но взгляд богине и злость куда - то подевалась. Да и растерянность что Вадим никак себя не проявляет все нарастает. В невидимых наушниках лишь какая - то возня и белый шум, ничего определенного.

- ...ментальная атака. Опасность! Ментальная атака! Носитель дайте команду на активацию полной ментальной защиты.- оказывается, орет в сознании железяка. Так что получается эти двое сознательно сбивают меня с толку, преследуя свои личные интересы? Получается из - за них я провалил спасение дочери? Злость по новой набирает обороты, я и без всякой помощи начал успешно сопротивляться гнету их давления.

Оля сейчас смотрела на меня с широко открытыми глазами, а рядом начала деревенеть ее подруга Вика, что смогла вырваться из лап Друмира.

- Вы не душу мою спасли, вы только что разрушили судьбу моей семьи. Ненавижу- Вас- за это. Кто Вас просил вмешиваться? У меня ведь почти все получилось!- Я уже был готов наброситься на пару с кулаками, и плевать что они боги этого мира, я не верю в богов.

- А как бы с этим жил сынок? Ты хоть представляешь что ты хотел сотворить с собственным ребенком? - вмешивается в разговор Отец Небо. Под его пристальным взглядом я немного остываю, сам не понимая почему.

- Отлично знаю! Забрать домой! Да я бы ее напугал, но что делать если отсюда другого выхода кроме как через страх, нет?- вроде как оправдываюсь перед теми кто повинен в моем провале.

- А лаской и добротой? Почему не попробовал, просто уговорить?- легонько касается моей руки Мать Земля.

- Да потому что! Это бес -по- лез- но! Есть уже подтвержденный путь, и он работает. А как жить дальше, я бы разобрался и сам.- в раздражении отдергиваю руку.

- Так ли уж бесполезно, попробуй сынок, вдруг да получится?- Снова тихонечко прикасается богиня. Злость начинает исчезать как будто и не было ее. Видя что я успокаиваюсь она обняла меня за плечи. И остатки гнева, злость и раздражения окончательно ушли. Стало легко и просто, исчез весь негатив. Даже крики железяки и те притихли. И я подумал в тот момент, а что я собственно теряю. Оля уже и так знает кто я на самом деле, так почему и не попробовать?

В сопровождении божественной пары я подошел к дочери и легко, словно нитки, разорвал сковывающие ее цепи. И тихонечко присев взял ее за руки. На ее плеча опустила ладошку богиня, снимая испуг и возвращая осмысленность в ее взор. Я же собравшись с силами смог выдавить из себя:

- Оля, пошли домой. Нас Мама ждет, волнуется..

Клянусь это было гораздо тяжелей, чем все мои битвы и сражения. Дочь смотрела в мои глаза и молчала. Это было тяжело, уж лучше бы она бранила меня, или попыталась вырываться, чем так. Наконец она вздохнула, помотала головой и произнесла

- Пап, я....

- Вот они! Держи их!- На территорию храма врываются первые всадники варгов. Вот и клан пожаловал. Будь он трижды неладен. Юра что все это время не стоял молча, рванул к танку надеясь успеть залезть в башню.

- Остановите презренных, не дайте им завладеть осколком!- С небольшой задержкой доносится с другой стороны. А вот и ушастые пожаловали... Да сколько же здесь этих ушастых.

Конец 1 книги.